
STUDIO INU
LA REVISTA DE MANGA Y ANIME
KAME
亀
NÚMERO 16 MARZO/ABR. 97 325 PTAS.
DB GT
CONTINÚA
La ÚLTIMA
AVENTURA de FLY
原作
CAPTAIN TSUBASA
POSTER REGALO
DR. SLUMP!!
DOSSIER: CAPTAIN TSUBASA





EDITORIAL 16

Bueno, un número más con todos vosotros, y ya son tantos como 16. Una cifra que no representa nada pero que viene a significar el segundo aniversario de Kame. Si, porqué entre retraso y retraso no hemos realizado 24 números, como podréis comprobar hay unos poquitos menos. Nuestra intención era hacer un repaso de estos dos años de vida y presentaros un reportaje de 32 páginas sobre el Estudio Inu (fichas de los personajes, fotos de los impresentables y todo eso). Pero... pero hemos pensado que os podría interesar estar informados de la actualidad del anime y el manga en general (y de Dragon Ball en particular), por eso tenéis un número muy especial dedicado a "lo último" de Captain Tsubasa y Dragon Quest y los CD's de Shulato, entre otras cosas.

Atención al Esedé de David Ramírez: el doctor ha recibido amenazas por parte de furibundos fans (de Seiya se entiende) para retrasar el dedicado a Saint Seiya. En su lugar tenéis éste fantástica primicia de Ranma, pero tranquilos, en el próximo número si habrá Caballeros. Además os recordamos que a principios de Mayo se presenta un nuevo Salón del Cómic de Barcelona, no faltéis que estaremos todos (o casi) y habrán muchas novedades. Por último, enviar un saludo a Ruy Ramos y Manuel Guerrero que mientras escribimos estas lineas deben estar perdidos en Tokyo. ¡Hasta el próximo número de Kame!

Casi toda la Redacción

PD: Para los fans dragonboleros, no os perdáis el Kame Especial dedicado a Dragon Ball. Un número imprescindible para todos los fans del manga y el anime.

Podéis enviar todo tipo de comentarios y demás a: **KAME**, Apdo. de correos 98068 - 08080 Barcelona



SUMARIO

KAME

Edita:
Inu Ediciones.

Coordinadora:
Nuria Teuler.

Redactor Jefe:
Ernesto Navarro.

Maquetación y diseño gráfico:
Xavi Dalmau.

Redacción:
Francisco Galindo, Esteban Canalejo, X. Rebis, Sebastián Moreno, Ana Álvarez, Ángel Rodriguez, Germán Madero, Ruy Ramos, Marc Ventura, Manuel Guerrero, Pedro Vallespin, Marta Marimón y Álex Escobar.

Corrección de textos:
Tomeu (miri, es que no sabe hacer otra cosa).

Adaptación:
Jesús Álvarez.

Gracias especiales a:
Germán Puig, Carlos Vila, Alain Rodríguez, Eduardo Marimón, Takayoshi Sakai, Jose Costa, Nuria Aguilar, Cristina Sellarés, al increíble Equipo Bru, a las editoriales por su inestimable colaboración... y a ti, lector, por leernos.

Filmación: Trama 70.

Impresión: Gradisa.

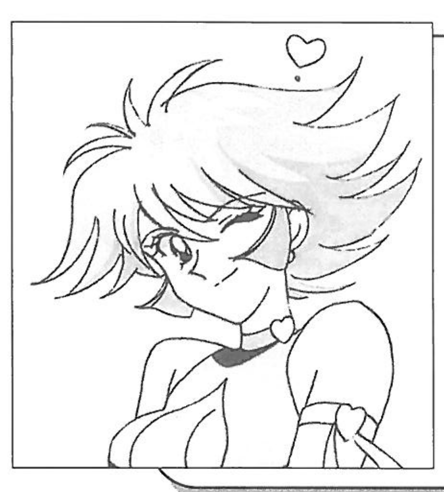
Kame nº 16.
Marzo/Abril de 1.997
Kame es una publicación mensual de Ediciones Inu (¡guau!). Kame es una publicación registrada sin ánimo de lucro realizada por aficionados con fines informativos y divulgativos.

Bueno, ya os tenéis que haber dado cuenta: Abelardo no (y repito: ¡no!) puede jugar de lateral derecho, Blanc está viejo y Amunike no sabe jugar. Es algo tan obvio que hasta Son Gokuh sería capaz de comprenderlo.

NACEN LAS NUEVAS LUCHADORAS DE LEYENDA



Gracias al manga editado por Planeta De-Agostini ya conoceréis a las luchadoras de leyenda, que tienen como título original Magic Knight Rayearth. Pues si en nuestro mercado podemos disfrutar de sus aventuras, los japoneses van a tener la oportunidad de asistir al regreso de Hikaru y compañía. Además, en esta ocasión se trata de una historia completamente nueva y que retoma el argumento donde el manga original lo dejó: un nuevo nacimiento para las luchadoras. Al principio de esta nueva adaptación animada, una mini-serie de tres OVAs, nuestras tres heroínas están a punto de graduarse... y saben que cuando abandonen el instituto sus vidas se separarán. Por todo ello deciden realizar un juramento de amistad eterna debajo de un cerezo mágico (o al menos eso es lo que cuenta la leyenda). Dicha leyenda nos habla de un hada que vive en el árbol y que ayuda a cumplir el juramento. Sin embargo, Hikaru encuentra a un misterioso ser en el árbol... ¿un hada?, más bien se trata de un simpático bicho que responde al nombre de Mokona y que parece necesitar la ayuda de las luchadoras de leyenda. Y de nuevo, empiezan las aventuras para las tres amigas...



CUTEY HONEY F... ¿LA VERSION DEFINITIVA?

Tras la versión "light" de los setenta y el aire sensual de los OVAs realizados a principios de los noventa, Cutey Honey vuelve en forma de serie televisiva. Al igual que en la primera serie, los responsables de Toei Animation se han desmarcado del manga original de Go Nagai para ofrecer un producto más comercial y digerible para el público en general. Es más, parece que intentan repetir el éxito de Sailor Moon y han enfocado Cutey Honey F hacia el mismo tipo de aficionados. Según Satohumi Azumai, productor de Toei: "esta vez queremos realizar una serie para chicas. Hemos creado una historia para ofrecer la imagen de una heroína que puede construir y controlar su vida. Nos alegraremos si podemos dar ejemplo y animar a las chicas de hoy en día frente a todos los problemas que nos rodean". Pues que guachi, ¿no?

¡VUELVEN LOS ANGELES DEL AMOR!



Un nuevo retorno, pero esta vez en el mercado del video -léase OVAs-. Se trata de Ai tenshi densetsu Wedding Peach DX (WP DX: la leyenda de los ángeles del amor), que regresa en una mini-serie de tres episodios. En esta ocasión, el argumento profundizará en los romances iniciados en la anterior serie televisiva. Scarlet, Momoko y compañía se enfrentan al mayor de los problemas que han conocido: sus propios sentimientos. Amores y más amores es lo que prometen para esta continuación, ¡recomendado para sailoradictos!



LA LEYENDA DE LA SUPER BESTIA

A finales de Enero apareció el primer OVA de Choju densetsu Gestalt (Gestalt: la leyenda de la super bestia), un capítulo de arranque perteneciente a una producción de Sony Music Entertainment. Se trata de la adaptación del manga homónimo de Yun Kuoga, que nos presenta una historia de corte heróico fantástico ambientada en un mundo poblado de brujas y hechiceros. El argumento nos lleva hasta la isla "G", un lugar maldito que no puede ser perturbado... al menos hasta la llegada de nuestra protagonista: Olivie. Si queréis alguna referencia de esta obra os remitimos a la Mirada Indiscreta del Kame 11. Esta mini-serie esta dirigida por Satoshi Yamazaki y cuenta con el diseño de personajes de Takashi Kobayashi.



Y MAS BESTIAS Y DEMONIOS...

Psicho Diver masei bosatsu (Psicho Diver, la diosa demoníaca) es una nueva mini-serie de OVAs, basada en esta ocasión en la obra de Baku Yumemakura. El protagonista de la historia es Dokujima: un Psicho Diver, un factor que le ofrece la habilidad de entrar en la mente de otra persona y controlar su cerebro. En el primer capítulo, Dokujima luchará por equilibrar la siniestra mente de una super idol para luego enfrentarse a una misteriosa secta. Dentro del staff creativo encontramos, entre otros, a Mamoru Kanbe en la dirección y Makoto Koga en el diseño de personajes. Toei Animation, bajo el sello de Toei Video, se encarga de la producción.

VAYA ESTOMAGO

Er..., el título viene a cuento por que el protagonista de esta nueva serie de televisión es un personaje acostumbrado a comer toda clase de metal. Su nombre es Bolto, un aventurero que puede modificar la forma de su brazo derecho para convertirlo en cualquier arma, cortesía de los metales ingeridos. Por alguna razón misteriosa debe enfrentarse en duelo a poderosos adversarios, pero esto es algo que nos explicarán los creadores de Eat-Man a lo largo de los trece episodios que componen la serie. Esta producción está a caballo entre la ciencia ficción y el más puro hard-boiled.

COWBOYS DEL SIGLO XXI

Cowboy be-bop es el nombre de una nueva serie de televisión ambientada en el mundo del siglo XXI. En sus créditos encontramos a prestigiosos nombres como el de Shinichiro Watanabe, director de la serie y uno de los responsables de Macross Plus; Keiko Nobumoto, que se encarga del argumento de la misma manera que ya lo hiciera en Macross Plus y Yohko Sugano, un compositor que ya había trabajado en Tenku no Escaflowne. La productora es la veterana Sunrise (Gundam, City Hunter, Dirty Pair, Metal Jack...), que nos presenta un futuro en donde los viajes espaciales y la tecnología están a la orden del día. Por desgracia, la delincuencia se ha extendido como una plaga que el gobierno terrestre no ha conseguido erradicar. Intentando remediar el crimen de alguna manera se ha creado una ley que legaliza a los cazarrecompensas y, precisamente, el protagonista de Cowboy be-bop es uno de ellos. Su nombre es Spike Schpiegel, un gran admirador de Bruce Lee que tiene un oscuro pasado relacionado con la mafia china. De todas formas, Spike no trabaja sólo y tiene como compañeros a Jet Black -un ex-policía cyborg-, Fey Valentine -una experta tiradora- y Edo, una hacker de trece años de edad. Los objetivos de este peculiar equipo suelen ser traficantes de droga, piratas espaciales, hackers y toda la basura indeseable que el gobierno terrestre no puede neutralizar.

GAO GUYGER: EL NUEVO MAZINGER



Yushaoh Gao Guyger (GG, el rey de los héroes) es una producción que vuelve a traer ese sabor añejo y tradicional que sólo pueden ofrecer los robots gigantescos. Se trata de una serie televisiva que entra en los parámetros marcados por Mazinger-Z hace 25 años. El argumento es muy simple: Mamoru, el piloto del Gao Guyger, se encargará de limpiar el planeta de cualquier amenaza (especialmente cuando se trate de brutos mecánicos). Aunque los combates serán parte esencial en la trama argumental los realizadores de Gao Guyger han humanizado a los robots rivales, proporcionándoles pilotos humanos que no buscan conquistar el mundo: todo lo contrario, tan sólo cumplen órdenes. Pero donde encontramos la mayor sorpresa es en los créditos, compuestos principalmente por Yoshitomo Komeya (que anteriormente había dirigido Warau sales man) y el productor Ryosuke Takahashi (director de Chinmoku no kantai).

¡HALA!, AHORA AL CINE

Toca repaso a las últimas novedades cinematográficos de anime. En las últimas fechas se han estrenado cuatro destacadas películas. En primer lugar tenemos al film número veinte de Doraemon que se divide en dos divertidas historias: "Nejimaki city bokenki" (Aventura en la ciudad de los resortes) y "Kaiton Traban nazo no chosenjoh" (Toraban, el gran ladrón misterioso). A continuación tenemos la tercera película de Crayon Shinchan, titulada "Ankoku tama tama dai tsuiseki" (En busca de las bolas oscuras) que nos presenta como mayor novedad a la hermana de Shinchan: la pequeña Himanari Nohara. ¡Esto puede ser el fin de nuestra civilización! Más largometrajes los encontramos en "Tokei jikake no matenroh" (Una bomba en el rascacielos), el debut cinematográfico de Meitantei Conan en donde tendrá que detener a un peligroso criminal que ha sembrado de bombas la ciudad.





LAS 10 SERIES DE ANIMACIÓN MÁS VISTAS (en Japón, claro)

POSICIÓN	MES ANTERIOR	SERIE
1	(=)	SAZAE SAN
2	(=)	CHIBI MARUKO CHAN
3	(-)	DORAEMON TV SPE.
4	(9)	MEITANTEI CONAN
5	(=)	CRAYON SHINCHAN
6	(3)	KOCHIRA...
7	(=)	DRAGON BALL GT
8	(-)	FILM DBZ Nº6
9	(4)	DORAEMON
10	(8)	GEGEGE NO KITARO

Éste ranking corresponde a Diciembre del pasado año, y como suele ser costumbre en el mes navideño se emiten toda clase de películas y especiales de televisión. Y en esta ocasión los más vistos han sido el TV Special de Doraemon y la sexta película de Dragon Ball Z, la titulada "Kekitoh! 100 oku power no sensitachi" (¡Impacto! Los guerreros con 10 billones de poder) en donde Son Gokuh y Vegeta se enfrentan al ejercito de los Metal Coola en Nuevo Namek. Por lo demás, hay que destacar la salida de lista de Ruroni Kenshin y el buen momento de Kochira... y Meitantei Conan.

MANGAS TOY'S

DRAGON BALL
SAILOR MOON
STREET FIGHTER
SUPERHÉROES

VENTA AL MAYOR
Y DETALLE

TODO EN
MERCHANDISING:

- POSTERS
- CORTINAS
- PUZZLES
- CROMOS
- ÁLBUMES
- ADHESIVOS
- RELOJES
- CAMISETAS
- ESTUCHES
- BARAJAS
- LLAVEROS
- HUCHAS
- MINIATURAS
- FIGURAS DE TODO TIPO.

¡¡Los mejores precios del mercado!!

¿Todavía no nos conoces?
¡Ven a vernos!

Nos encontramos en:
Belano
Escultor Ordóñez, 8 tda.
08016 Barcelona (Metro: Línea V-Virrei Amat)
Tel: 351 74 52

CAPTAIN TSUBASA WORLD YOUTH

Además de mitos como Heidi, Mazinger Z o Dragon Ball muy pocas series de animación han obtenido en nuestro país la consonancia social que obtuvo Campeones -Oliver y Benji-, más conocida en su país natal como Captain Tsubasa. Durante 128 episodios y posteriormente 12 OVAs pudimos gozar de las aventuras del joven Ohzora Tsubasa y los equipos que capitaneó: primero el Nankatsu y posteriormente la selección juvenil japonesa, hasta su marcha a Brasil. El secreto del éxito que cosechó quizá radique en la mezcla entre la animación japonesa y algo tan "sagrado" en nuestra cultura como es el fútbol.

Lo que sorprende es que Captain Tsubasa gozara de un éxito considerable en Japón, ya que el fútbol (o soccer como es conocido allí) ha comenzado a atraer a las masas hace apenas tres años con la aparición de su J-League, lo que ha producido el retorno de Captain Tsubasa a las páginas del Shonen Jump desde finales del 94. La nueva serie es conocida como Captain Tsubasa World youth (el subtítulo significa Mundial juvenil) y retoma la historia tres años después de la marcha de Tsubasa a Brasil. Antes de comenzar con la trama principal, el autor Yoichi Takahashi realizó tres prólogos. El primero fue meses antes de la reanudación de la nueva serie (son cien páginas editadas en un tomo especial) y narraba el enfrentamiento entre la selección japonesa y el fútbol total del combinado holandés.

El segundo prólogo, comprendido en el primer tomo de la nueva etapa y subtitulado como El Príncipe del Sol, nos servía de presentación para un nuevo personaje, capital para el desarrollo de la nueva serie: el despreocupado Aoi Shingo. Aoi Shingo es un chico japonés que por motivos personales se ve obligado a vivir en Italia y una vez allí intenta fichar por las categorías inferiores de diversos clubs de fútbol sin éxito alguno. Finalmente recibe su oportunidad en el Inter de Milán, en el que gracias a su espíritu de lucha y amor por el fútbol (en parte contagiado por el propio Tsubasa años antes), consigue triunfar en el segundo equipo del prestigioso club tras superar diversos problemas de adaptación y cierta xenofobia.

En el tercer y último prólogo recogido en el segundo tomo y parte del tercero, el protagonista es Tsubasa que ya se ha asentado en el fútbol brasileño de la mano de su descubridor, el entrenador Roberto Hongo y gracias a su carácter extrovertido y su capacidad de liderato se ha convertido en el capitán (¡como no!) del Sao Paulo. Su máximo rival en el campeonato brasileño es Carlos Santana, conocido como el Soccer Cyborg ya que ha sido entrenado desde muy niño hasta la saciedad para convertirse en el número uno de este deporte. En la final de la copa de Brasil se enfrentan el Sao Paulo y el Flamengo, el equipo de Santana, y finalmente se impone el combinado de Tsubasa que demuestra al "cyborg" y a Leo (otro de los jugadores destacables del Flamengo) que en el fútbol siempre hay lugar para la improvisación.



"Aoi Shingo, jugador del Inter"


"Tsubasa vs Santana"

HACIA EL TITULO MUNDIAL

Tras los anteriores prólogos se iniciaba el camino hacia el mundial sub-19 juvenil con una multitudinaria rueda de prensa en la que Kojiro Hyuga del Toho y Taro Misaki del Nankatsu aseguraban que el talento de su generación les permitiría optar al título junto a los supuestos favoritos en igualdad de condiciones. Esta selección japonesa que pretende aspirar a todo estaría en principio compuesta por ellos dos, los legionarios Tsubasa (que cada vez formaliza más su relación con Sanae, por si a alguien le interesa) y Genzo Wakabayashi y otras estrellas de Japón como Ken Wakashimazu, Hikaru Matsuyama y Jun Misugi (recuperado de las dolencias cardíacas que le apartaron temporalmente del fútbol), pero los problemas para este combinado empezarían muy pronto. Antes de que pudieran hacer frente a la primera fase de clasificación asiática sufren las bajas de dos porteros: Wakashimazu que decide abandonar la selección harto de verse relegado a la suplencia por Wakabayashi y este último, que en Alemania ha sufrido lesiones en los dos brazos como consecuencia de sendos enfrentamientos con dos nuevos rivales: el holandés Brian Cruyffold y el sueco Stephan Levin. Por si esto fuera poco el entrenador habitual, Mikami, sufre una insuficiencia cardíaca y es reemplazado por Gamo, un entrenador duro y sin escrúpulos. Prueba de ello es que expulsa del equipo a siete jugadores: Hyuga, Misaki, Jito, Nitta, Soda y los hermanos Tachibana después de que fueran derrotados por los Real Japan Seven, un equipo en el que destaca el delantero Hino y que en principio debería sustituirles.

Con esta perspectiva comienza la primera fase de clasificación para el mundial, en la que un equipo japonés en el que tan sólo marcan la diferencia Tsubasa y Matsuyama en el centro del campo y Misugi actuando como defensa libero, se deshace con relativa facilidad de China Taipei y las islas Guam. A pesar de esto, el tercer y último rival de esta primera fase se presenta temible. Se trata de la selección Tailandesa encabezada por el durísimo defensa Bunnark y el trío de hermanos especialistas en el fútbol aéreo: Farlan, Sarkun y Chana.

A pesar de que Japón debería ser en principio superior, las bajas (incluidos los Real Japan Seven que incomprensiblemente tampoco forman parte del equipo) hacen al equipo inferior y se ven desbordados por las increíbles acrobacias de los hermanos Konsawad (que dejan en evidencia a los Tachibana y su Skylab -la catapulta infernal-). El único capaz de hacer algo, Ohzora Tsubasa, es golpeado duramente por Bunnark cada vez que se suma al ataque, hasta que se ve obligado a abandonar el campo momentáneamente con un resultado desfavorable de uno a cuatro.





"¡Aparecen los Real Japan 7!"

TSUBASA Y COMPAÑIA ARROLLAN: ¡NO HAY RIVALES!

Es entonces cuando se producen dos incorporaciones que cambiarán el rumbo del partido: Wakabayashi, recuperado parcialmente de sus lesiones y el joven Aoi Shingo, que ve de este modo cumplido su sueño de jugar al lado de Tsubasa y rompe a llorar cuando consigue su primer gol a pase de él. Con la seguridad en la portería del G.S.G.K. (Great Super Goal Keeper) y la frescura en ataque del joven Aoi (conocido como Príncipe del sol) comienza una remontada que culminaría con una combinación entre Tsubasa y Aoi que pondría el definitivo cinco a cuatro favorable a Japón en el marcador (¡en serio!, esto sucedía meses antes del Barça-Atleti). La selección japonesa pasa de este modo la primera ronda y se ve encuadrada en el grupo B de la segunda fase. Mientras Tsubasa y compañía jugaban, los relegados por Gamo se han entrenado duramente: Misaki en África, Hyuga en Okinawa (donde ha entablado amistad con la jovencita Miki), los gemelos Tachibana en Akita, etc... Todos ellos regresan uno tras otro con la intención de recuperar su puesto en la selección, hasta que finalmente juegan de nuevo contra los Real Japan Seven y el resultado es muy diferente, en esta ocasión les derrotan por diez a dos. En este partido destaca la aportación de Hyuga y su nuevo disparo: el imparable Raijyu shoot. De este modo son readmitidos en la selección por Gamo, que finalmente descubre el secreto de los RJS... Los siete componentes de los RJS superan los veinte años y









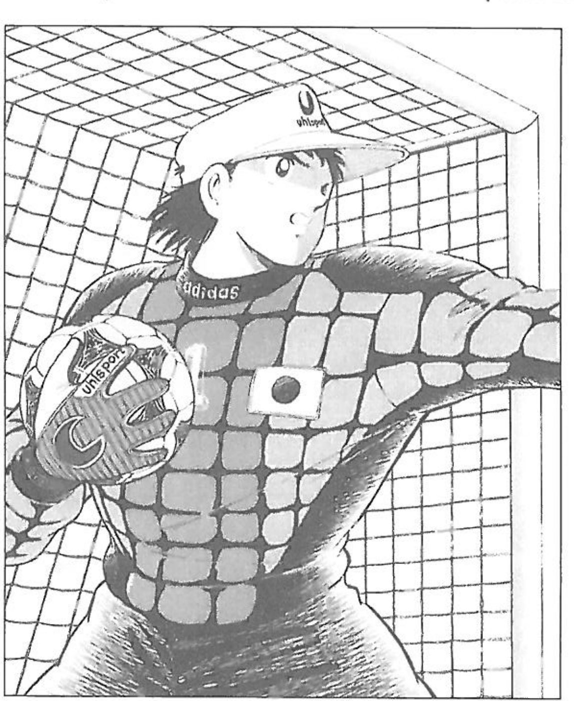
no pueden formar parte del equipo, tan solo se trataba de un modo de motivar a los jugadores (sin duda es un sistema algo retorcido pero que da sus frutos). El único con diecinueve años es el enorme delantero Hino, pero al haber nacido en Uruguay tomará parte en el mundial con éste combinado. El equipo ya está casi al completo y Japón emprende la aventura de la segunda y última fase de clasificación en la que jugará contra Uzbekistán, Emiratos Árabes, Arabia Saudi y China por este orden.

Con el equipo tipo formado por Wakabayashi en la portería, Soda, Jito, Misugi y Ishizaki en defensa, Matsuyama, Tsubasa, Misaki y Aoi en el centro del campo, y Hyuga y Nitta en la delantera, se deshacen facilmente de la potente Uzbekistán, capitaneada por el no menos potente Zangiev, y de los Emiratos Árabes. El primer escollo lo encuentran en Arabia Saudi un ordenado equipo liderado por el príncipe Mark Owairan, que actua como líbero y que gracias al fútbol ha aprendido a divertirse y a conseguir amigos, haciendo más amenas sus ocupaciones como futuro monarca. A pesar de que Owairan, con una esplendida over head kick realizada en una subida al ataque, consigue adelantar a su equipo, Japón liderada por Tsubasa y Misaki, que estrena un nuevo disparo: el Boomerang shoot, arrolla a su rival. Shingo cada vez más integrado en el equipo estrena tambien una nueva técnica llamada Chotsukaku feint aprendida del mismísimo Ruud Gullit. Ni tan solo la aparición del enorme delantero saudita Balkan (2,10 m y 120kg.) puede enderezar un partido que Japón gana cuatro a uno. Tras el partido Owairan intercambia el turbante que ha lucido durante todo el encuentro por la señal de capitán de Tsubasa.

¡POR FIN! EL MUNDIAL JUVENIL

Ahora, el último equipo al que deberán enfrentarse será China y una vez superado tomarán parte en el torneo asiático final, formado por los dos primeros del grupo A y los del B, mientras que el campeón y el finalista serán los únicos clasificados para el mundial juvenil. Para el partido contra China, Japón padece la baja de Aoi Shingo que verá el partido desde las gradas por acumulación de tarjetas y además el Ace Stryker Hyuga está afectado por la repentina hospitalización de su madre. Aunque el equipo chino presenta buenas maneras de la mano del organizador Go Shun Jin, el rápido y escurridizo extremo Oh Cho Mei y el especialista en remates de cabeza Hi Sho, la selección japonesa toma ventaja con un parcial de tres a cero. El partido parece encarrilado pero la aparición de un nuevo delantero chino complica las cosas, se trata de Sho Shun Ko que gracias a técnicas de acupuntura es capaz de devolver cualquier disparo por potente que sea. A partir de ese momento los goles se suceden en un lado y otro y Wakabayashi, cuyas heridas en las manos han vuelto a abrirse, se convierte en el héroe del encuentro al parar el Raijyu shoot de Hyuga y el Flying drive shoot de Tsubasa devueltos por Sho. Finalmente, una combinación entre Tsubasa y Hyuga decide un partido que acaba con un abultado seis a tres en el marcador.

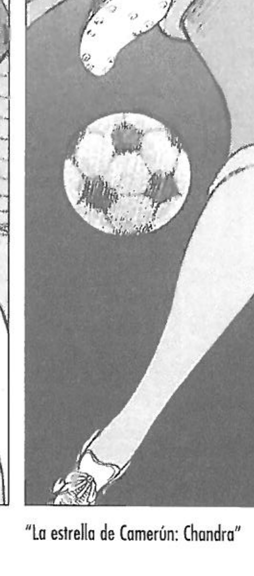
Los clasificados para el torneo final son por una parte Japón y Irak y por otra Arabia Saudi y la poderosa Korea del Sur. La baja por lesión de Wakabayashi se cubre con el oportuno regreso de Wakashimazu que ya milita en el Yokohama Flugels de la J League. Japón se deshace del incombustible equipo irakí y en la otra semifinal Korea del Sur derrota a Arabia Saudi gracias a los goles de su dúo de delanteros que militan en la Bundesliga alemana: Cha In Chon e Ih Yon Un. Finalmente, bajo el cielo de Yakarta se juega la gran final y el combinado de Japón derrota con suma facilidad a los koreanos que ven mermado su potencial con la baja por lesión de Cha. Tsubasa pone el definitivo dos a cero en el marcador con una fantástica Rolling over head kick. Al fin, Japón puede celebrar la consecución del título de campeones asiáticos y la clasificación para el mundial juvenil, que finalmente se celebrará en Japón.



Antes de que pueda comenzar el susodicho mundial, la mala suerte continúa persiguiendo a nuestros amigos hasta el punto de que Misaki es atropellado por un autobús al salvar a su hermanastra y su pierna izquierda resulta gravemente herida, con lo que no podrá tomar parte en el mundial. Tsubasa y compañía viajan hasta el monte Fuji en el cual se conjuran para ganar el torneo y brindárselo a su compañero caído. Para suplir la baja de Misaki, Japón contará con la presencia de Akai Tomeya, un férreo defensa que juega en el equipo juvenil de la Sampdoria. Tsubasa y compañía quedan encuadrados en el grupo A junto con México, Uruguay y Italia. En México destaca el portero Ricardo Espadas conocido como el Miracle Keeper y el quinteto del sol azteca, especialistas en juego aéreo, formado por García, Suárez, Zaragoza, López y Álvez. El punto fuerte de Uruguay es su delantera formada por Victorino y el potente japonés Hino, mientras que Italia basa su juego en su sobria defensa con su portero Gino Fernández y el Libero número uno de Europa: Salvatore Gentile. En el grupo B destaca Alemania con el frío Karl Hein Schneider en cabeza y el enorme portero Müller en la retaguardia, pasando por Kalsh, Shester y Magath. Suecia se presenta como alternativa en el grupo B con el solitario Stephan Levin como estandarte, el grupo lo completan U.S.A. y Colombia. En el grupo C



"Espadas, el portero mexicano"



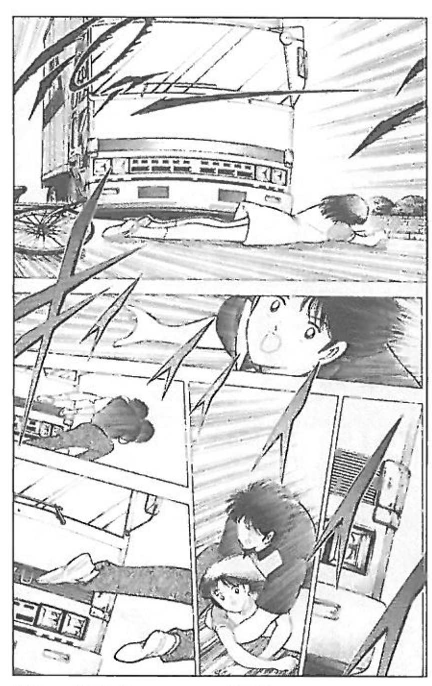
"La estrella de Camerún: Chandra"

se encuentran la Holanda del fútbol total de los Cruyffold, Krismann, Kaizer, Lensenbrink, Dick y Dollman. Argentina por su parte se presenta con los conocidos Díaz y Pascal, Korea del Sur y Ghana tambien forman parte de este grupo. Brasil, capitaneada por el delantero Carlos Santana, aparece como la gran favorita del grupo D y del mundial, especialmente desde que son entrenados por Roberto Hongo. Los otros componentes del grupo son: Francia, con el fútbol elegante de Pierre y Napoleon, Camerún en el que destaca el diamante africano Chandra, y Arabia Saudi, que ha entrado en el torneo gracias a que Japón se ha convertido en anfitriona.Finalmente da comienzo el esperadísimo mundial después de una fiesta de recepción en la que se suceden diversos "piques", destacando el de Tsubasa y Espadas que escupe sobre un balón deshinchado... o lo que es lo mismo, sobre el mejor amigo de Tsubasa (en esta escena se menciona el hecho de que Tsubasa guarda todos los balones deshinchados en un armario de su habitación -la verdad es que este chico está muy enfermo-).

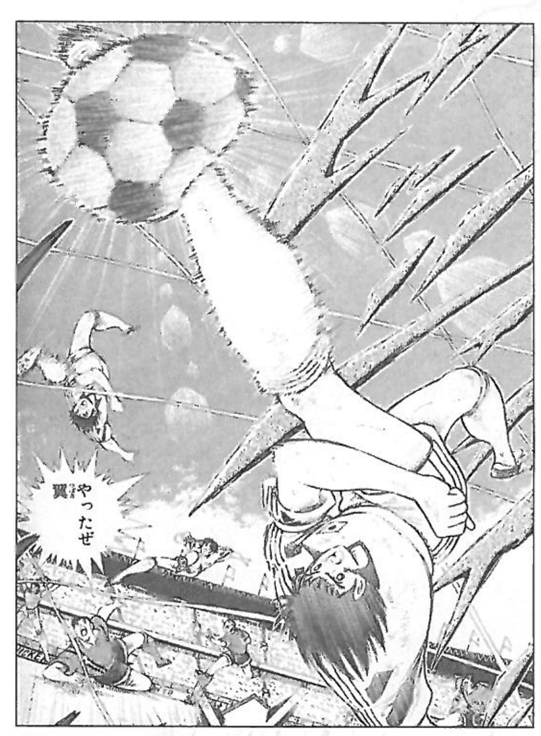


Japón se enfrenta a México en el encuentro inaugural, entrando en la formación inicial los hermanos Tachibana que actuando como volantes intentarán contrarrestar el fútbol aéreo del quinteto azteca. Ambos equipos descargan toda su artillería ofensiva, pero sus esfuerzos son inútiles gracias al acierto del Karate keeper Wakashimazu y los Tachibana por una parte y el Miracle keeper Espadas por otra. Este último detiene el imparable Raijyu shoot de Hyuga, el raso Eagle shoot de Matsuyama y el Drive shoot de Misugi entre otros. Finalmente, el enorme mexicano García se sacrifica al ser expulsado tras lesionar gravemente a los gemelos Tachibana. De este antideportivo modo sus compañeros podrán realizar sus acrobáticos ataques basados en la lucha libre. Precisamente una de estas técnicas es rechazada por Wakashimazu, pero una sorpresiva incorporación al ataque del portero Espadas acaba convirtiendo esta ocasión en gol. Japón incorpora a dos delanteros más en su ataque: Nitta y Sorimachi pero ni aún así puede empatar un partido que está a punto de finalizar. A la salida de un corner, Tsubasa se hace con el balón y a pesar de que se le ha abierto una herida en la ingle producida en un entrenamiento, consigue avanzar hacia la portería. Tsubasa realiza la primera fase de un nuevo disparo llamado Skydive shoot, que consiste en realizar sucesivos saltos propulsándose en sus rivales hasta llegar delante de la portería. Una vez allí al capitán japonés le fallan las fuerzas y solo puede realizar una vaselina que es despejada "in extremis" con la punta de los dedos por Espadas. En ese momento aparece Aoi que, como tantas veces había hecho Misaki, sigue a su compañero e introduce el balón en las redes consiguiendo el empate. Ya en tiempo de descuento Hyuga consigue el gol de la victoria, después de que Tsubasa desvíe con su cara, jugándose el físico, un remate previo del delantero y descoloque al portero mexicano. De esta forma Japón consigue la victoria y Tsubasa demuestra a Espadas que el balón es su mejor amigo (aunque yo diría que incluso algo más).

El siguiente rival de la liguilla es Uruguay, que aunque a priori parecía el más asequible, la victoria conseguida por estos sobre Italia en el segundo partido les da mucha credibilidad. La temible delantera uruguaya fue capaz de meter tres goles al mejor portero de Europa en ese partido.



"¡Comooo!, Misaki va a ser atropellado"



"¡Gol de la victoria contra Korea!"

Y TRAS ITALIA... ¡SUECIA!

Antes de que comience el encuentro entre Japón y Uruguay, Shingo se muestra muy inseguro pensando en que sus compañeros italianos han sido derrotados, pero Hyuga le recuerda con un bofetón (el chico tiene mucho tacto) que a Misaki le gustaría estar ocupando un sitio en el equipo, así que él no debe desaprovechar su oportunidad. Aoi comprende las palabras de Hyuga pero no duda en devolverle el tortazo y todo queda arreglado. Después del altercado comienza el partido y Hino realiza su disparo especial: el Tornedo shoot, un lanzamiento que realiza tras girar sobre si mismo y disparar con una fuerza descomunal. Tsubasa consigue bloquearlo a duras penas e inicia una serie de sucesivos ataques que culminados por él mismo, Shingo y Hyuga darán una ventaja de tres a uno al equipo japonés al finalizar la primera parte. Aunque el partido parece encarrilado, el imparable Tornedo shoot de Hino (en donde el balón viaja a más de 250 Km/h), el oportunismo de Victorino y el infortunio, que hace que Jito marque en propia puerta, dan la vuelta al partido y una ventaja de cuatro a cinco a los uruguayos. Jito se siente culpable por su error y decide enmendarlo subiendo al ataque y ofreciendo su cuerpo como plataforma para que Hyuga pueda realizar su Raijyu shoot sobre él. Hyuga, que teme herir a su compañero en la espalda, simplemente se propulsa en el cuerpo del defensa para superar a la zaga uruguaya y consigue materializar el empate de volea. Tras esto, los jugadores japoneses y Wakashimazu demuestran su valentía al bloquear los Tornedo shoot de Hino. El gol de la victoria será realizado por una acrobática combinación entre Hyuga y Tsubasa en el tiempo de descuento: mientras Tsubasa salta como si fuera a realizar una over head kick, Hyuga por encima de él lanza su Raijyu shoot utilizando la planta del pie de Tsubasa como base. La pelota va al fondo de la red y la bota del capitán, disparada por la fuerza del chute, se estrella contra el poste y el partido finaliza con la victoria de la selección japonesa por seis a cinco.



El último partido de la liguilla que decidirá el primer y segundo puesto del grupo será contra Italia. La selección azzurra mermada con las bajas por lesión de sus dos estrellas: Fernández y Gentile (que solo jugarán el cuarto de hora final) no opondrá ninguna resistencia a Japón que de la mano de Aoi, especialmente motivado, se impondrá dos a cero con suma facilidad. El partido no tiene más historia y Japón junto a Uruguay se clasifica para cuartos de final. El resto son: Alemania y Suecia (que ha logrado imponerse a los germanos por cinco a tres) en el grupo B, Holanda y Argentina en el grupo C y Brasil y Francia por el grupo D. Los encuadres para cuartos de final son: Japón-Suecia, Holanda-Francia, Alemania-Argentina y Brasil-Uruguay. La selección sueca está capitaneada por Stefan Levin, que prometió a su novia que se convertiría en el mejor del mundo mientras ella yacía moribunda tras un accidente de tráfico. Junto al centrocampista Levin, jugador del Koln de la liga alemana, están siempre sus tres escuderos: el enorme defensa Brolin de la premier league inglesa, el pequeño Federicks de la liga francesa y el rápido Larson que milita en el fútbol español. El equipo sueco intentará llevar a cabo lo que denominan "Victory project" y supondrá un gran obstáculo para el combinado japonés, aquejado por más desgracias.

Al equipo de Tsubasa le persigue la mala suerte y está vez será Matsuyama el que se perderá el partido después de que su novia sea ingresada de urgencia y decida estar a su lado. Mientras tanto Misaki comienza su recuperación y se propone trabajar duro para poder recuperarse a tiempo de participar en la final, pero...¿lograrán sus compañeros llegar hasta la tan ansiada final? ¡¡No os perdáis los próximos Kames!! A partir del número 17 ¡lo último de Tsubasa!.



"El rival más fuerte: Uruguay"

LA SELECCION JAPONESA



Ohzora Tsubasa

Protagonista principal de la serie. Su desmesurado amor por el fútbol y su asombrosa técnica le convierten en una pieza clave para cualquier equipo, además posee un carácter extrovertido y dotes de liderazgo, dentro y fuera del campo, que hacen de él el capitán por excelencia. Desde hace tres años vive en Brasil donde de la mano de Roberto milita en las filas del Sao Paulo. A pesar de la distancia que les separa su relación con Sanae se mantiene gracias, en parte, a las constantes convocatorias de la selección japonesa y los consecuentes viajes a su pais de Tsubasa..



Kojiro Hyuga

El gran rival de Tsubasa, que primero en el Meiwa y después en el Toho compitió contra el Nankatsu en finales infantiles memorables. Tan orgulloso como de costumbre, el Ace Stryker es el delantero centro de la selección juvenil japonesa. Gracias a su poderoso Raijyu shoot, Hyuga se ha convertido en el máximo goleador de la fase de clasificación asiática. Aunque sigue militando en el Toho (equipo universitario) espera que el mundial juvenil le sirva de plataforma para fichar por algún club italiano. En el aspecto personal cabe destacar que durante su "exilio" de la selección en Okinawa conoció a Miki, una jovencita con la que ha entablado una estrecha amistad.



Aoi Shingo

El recién llegado al combinado japonés es un muchacho simpático y algo alocado. Rápido y técnico posee una gran (y en ocasiones tortuosa) llegada al area rival, lo que le ha permitido marcar muchos goles decisivos. A pesar de que es un año menor que sus compañeros y se muestra nervioso en algunas ocasiones, el príncipe del sol posee mucha experiencia ya que forma parte del equipo juvenil del Inter de Milan.



Taro Misaki

Este trotamundos de carácter abierto es el eterno compañero de Tsubasa, con el que realiza la ya mítica Golden combi. Después de viajar por todo Japón y vivir en Francia durante tres años, su última correría le ha llevado a Africa, donde ha mejorado su velocidad y su dribbling. Tras conocer por fin a su madre y a la nueva familia de esta, consigue salvar a su hermanastra de morir atropellada, pero no pude evitar que su pierna izquierda quede gravemente herida, lo que en principio le impedirá participar en el mundial.



Genzo Wakabayashi

El G.S.G.K. (Great super goalkeeper) fue el primer rival de Tsubasa, en la actualidad continua viviendo en Alemania donde triunfa como portero del Hamburg. Sobrio y sereno como de costumbre, vió como su carrera peligraba cuando sus dos brazos fueron lesionados sucesivamente por Stefan Levin y Brian Cruyffold. Tras curarse parcialmente resultó decisivo en la fase de clasificación asiática. Ahora completamente recuperado espera vengarse de sus rivales y aportar tranquilidad al combinado japonés en el preciado mundial juvenil.



Ken Wakashimazu

Después de militar en el Toho durante años, el karate keeper ha dado el salto al Yokohama Flugels, equipo de la primera división japonesa. Su orgullo hizo que abandonara la selección japonesa, pero puso a su servicio de nuevo sus reflejos y su agilidad felina cuando sus compañeros le necesitaron. Aunque en principio se perfilaba como titular para el mundial, la recuperación de Wakabayashi hace peligrar su puesto.

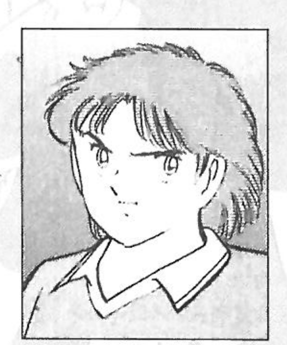
LOS RIVALES



Karl Hein Schneider
El Kaiser capitanea a Alemania, uno de los equipos favoritos para adjudicarse el Mundial. Este frio delantero ocupa la demarcación de delantero centro en el Bayern de Munich y en la selección juvenil alemana, de la cual su padre es entrenador. Su terrible Fire shoot es temido por todos los guardametas.



Carlos Santana
Entrenado dia y noche para convertirse en la máquina de fútbol perfecta, el Soccer cyborg es un delantero técnico y capaz de imitar cualquier técnica rival.
Tsubasa le derrotó en la final del campeonato carioca y ahora de la mano de Roberto Hongo espera tomarse la revancha.



Brian Cruyffold
Rápido centrocampista del Ajax cuyo objetivo es capitanear a Holanda y ganar el Mundial para brindárselo a su fallecido entrenador.
Representante del fúbol total, su poderoso chute lesionó a Wakabayashi en un partido amistoso.



Stefan Levin
Solitario centrocampista sueco que juega en el Koln alemán, el cual realizó la promesa de convertirse en el mejor del mundo a su novia, Fian, justo antes de que ella muriera en un accidente de tráfico. Desde ese momento ha realizado los más sofisticados y duros entrenamientos para llevar a cabo tal objetivo.



Fan Diaz
Pequeño y escurridizo jugador argentino con una fenomenal técnica. Posee astucia en el terreno de juego y un olfato goleador rubricado con una gran gama de remates acrobáticos. De su mano y de la de Pascal, Argentina puede aspirar a todo.



Elcid Pierre
El atractivo y elegante francés está una vez más entre los mejores. Su fenomenal dribbling y el Cannon shoot de su compañero el delantero Napoleón convierten al equipo de Francia en una buena alternativa a las favoritas.



Ryoma Hino
Enorme delantero japonés nacionalizado uruguayo. Formó parte de la farsa de los Real Japan Seven y participará en el mundial formando parte de Uruguay. Su Tornedo shoot supera en velocidad al Raijyu shoot de Hyuga, con el que mantiene una gran rivalidad.



Salvatore Gentile
Arrogante y poderoso líbero italiano que humilló a Aoi en el enfrentamiento entre su club, la Juventus, y el Inter en el calcio. Aoi pudo tomarse su revancha en el mundial, donde una lesión impidió a Gentile jugar contra Japón y su equipo cayó derrotado.

SELECCION JUVENIL DE JAPON

Nombre	Adaptación	Dorsal	Posición
Genzo Wakabayashi	Benji Price	1	GK
Ken Wakashimazu	Ed Warner	17	GK
Yuzo Morisaki	Alan Crocket	22	GK
Makoto Soda	Ralph Peterson	7	DF Lateral derecho
Hiroshi Jito	Clifford Yuma	5	DF Central
Jun Misugi	Julian Ross	6	DF Libero
Ryo Ishizaki	Bruce Harper	4	DF Lateral izquierdo
Shingo Takasugi	Bob Denver	14	DF Central
Akai Tomeya		23	DF/MF Volante
Hikaru Matsuyama	Philip Calahan	12	DF/MF Volante
Kazuo Tachibana	James Derrick	2	MF Volante/interior
Masao Tachibana	Jason Derrick	3	MF Volante/interior
Ohzora Tsubasa	Oliver Atom	10	MF Organizador
Taro Misaki	Tom Baker	11	MF Interior/organizador
Takeshi Sawada	Danny Mellow	15	MF Interior
Mamoru Izawa	Paul Diamond	8	MF Interior
Mitsuru Sano	Sandy Winters	16	MF/FW Media punta
Aoi Shingo		20	MF/FW Media punta
Kojiro Hyuga	Mark Lenders	9	FWF Delantero centro
Jun Nitta	Pattrick Everett	18	FW Delantero centro
Kazuki Sorimachi	Eddie Brikes	13	FW Delantero centro
Hajime Taki	Ted Carter	17	FW Extremo
Tetsubei Kisugi	Jhonny Maison	19	FW Delantero centro

La primera parte de Captain Tsubasa World Youth, que va desde la primera aparición de Aoi hasta el principio de la segunda fase de clasificación para el mundial, posee versión animada. Dicha animación fue comprendida entre los episodios 35 y 47 de Captain Tsubasa J, emitidos en las televisiones japonesas en el año 95. Los primeros 34 episodios de la serie eran un remake de los orígenes de Tsubasa.

X. REBIS / RUY RAMOS ■

VUELVE LA MAGIA

¡¡POR FIN EN ESPAÑA EL MANGAKA DE CULTO SATOSHI URUSHIHARA!!

LEGEND OF LEMNEAR © SATOSHI URUSHIHARA / GAKKEN.



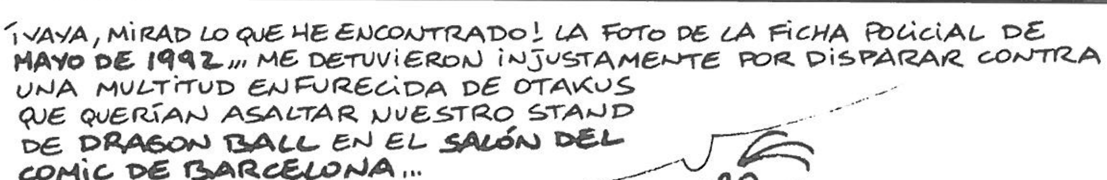
LA LEYENDA DE LEMNEAR

A LA VENTA EL 25 DE ABRIL EN FORMATO GRAN VOLUMEN.

MANGA

NORMA Editorial

OTAKU FILES





LAS TIENDAS ESPECIALIZADAS SE LLENAN LOS SÁBADOS DE FANS ANSIOSOS POR EL MERCHANDISING... REPITO: SÓLO POR EL MERCHANDISING...

MÁQUINAS EXPENDEDORAS DE RAMIS, MUÑECOS, CD'S, MAQUETAS, PÓSTERS...

¿Y LOS MANGAS...?

¿MANGAS... UH...? AH, SÍ... CREO QUE ESTÁN DEBAJO DEL ESCAPARATE DE OVA'S...

YINN

CHUN LI

GERMAN

SE HA PRODUCIDO UNA SELECCIÓN NATURAL: LOS TROPECIENTOS FANZINES DE MANGA QUE APARECÍAN HACE AÑOS SE HAN REDUCIDO A UNOS POCOS... ¡...Y CUESTA ENCONTRARLOS!

PERO QUÉ DICES... ¿CÓMO VAS A RESEÑAR EL HOBBY CONSOLAS EN LA SECCIÓN DE NAKAMA...?

HABLAN DE RANMA 1/2...

¡¡SÓLO DOS LÍNEAS EN TODA LA REVISTA...!!

CON EL CIERRE DE KABUKI, NOS HEMOS QUEDADO SIN LA POLÉMICA A LA QUE NOS TENÍA ACOSTUMBRADOS EL GENIAL JORGE RIERA...

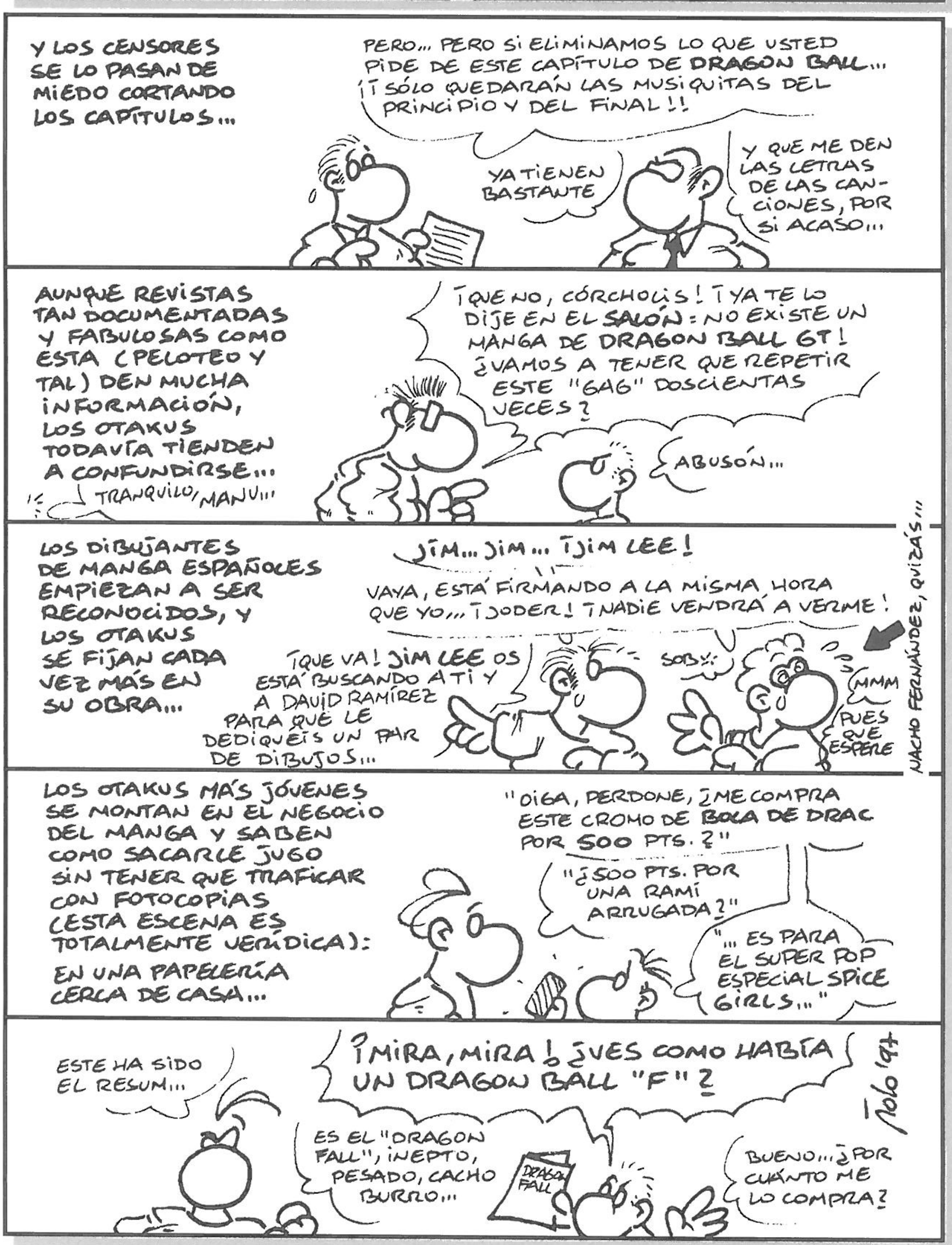


LAS SERIES DE ANIME SE EMITEN A HORAS PROHIBITIVAS...

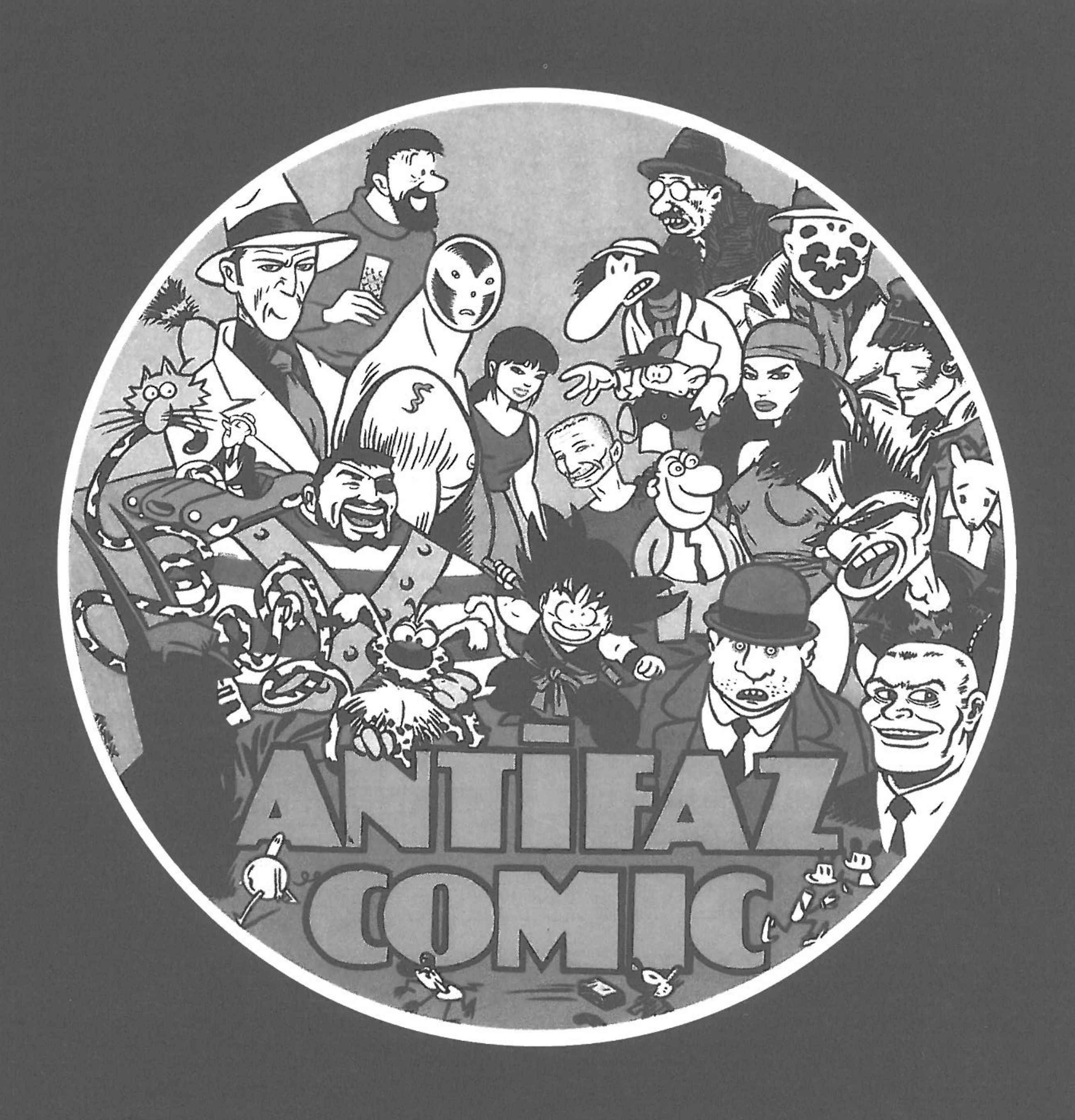
TE VEO MÁS GORDO, STUART...

CLARO... CUANDO PONEN RANMA 1/2 LOS MEDIODÍAS, MI MADRE EMPIEZA: "COME DE UNA VEZ"... Y POR LAS NOCHES, A LAS TANTAS, EN PLENO STREET FIGHTER II, SIEMPRE SUELTA: "¡A DORMIR!" ...COME, DUERME, COME, DUERME... ¿CÓMO NO ME VOY A ENGORDAR ASÍ...?

OTAKU FILES

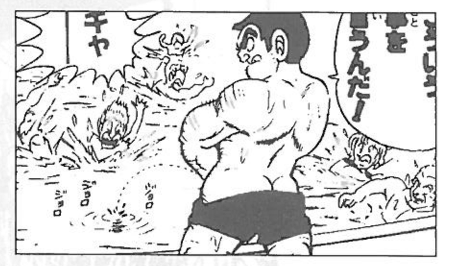


SPECIAL THANKS TO BERTOLT SALVAGO...


ANTIFAZ
COMIC

Y QUE CUMPLAS MUCHOS MÁS...

El pasado mes de Diciembre se celebró un aniversario muy especial, el de la serie del semanario Shonen Jump: Kochira Katsushikaku Kameari koenmae hashutsusho, embarazoso título que vendría a ser: Al habla el cuartel de policía Kameari. La serie en cuestión cumplía 1.000 capítulos, es decir que el agente Ryo y sus compañeros vienen divirtiendo al público, semana tras semana ininterrumpidamente desde principios de 1.977. A este hecho se une la aparición del tomo recopilatorio número 100 (¿casualidad del destino o elaborada premeditación?) y la adaptación al anime para la televisión hace escasos meses. Es posible, más bien probable, que esta serie haya pasado desapercibida por todos aquellos que poseáis un Shonen Jump, ofuscada por otras de mayor brillo como Dragon Ball, Video Girl, City Hunter o muchas otras a las que ha ido sobreviviendo. El protagonista es el oficial de policía Ryotsu (Ryo para los amigos) un aguerrido y en muchas ocasiones irresponsable agente de policía encargado del funcionamiento del cuartel Kameari. A su lado se encuentran el atractivo agente Nakagawa (al lado de Ryo cualquiera es atractivo) que le acompaña desde su primera aparición y la exuberante superlady Keiko. Además de estos Ryo posee innumerables aliados en su cruzada contra el crimen como la (más exhuberante todavía) americana Jody, la compañera de Keiko, Maria, o Bucho su irascible superior. Durante estos veinte años esta cuadrilla de policías ha resuelto toda serie de casos de las formas más originales e inesperadas: desde desapariciones de perros hasta boicots en carreras de coches, pasando por falsificaciones de acetatos de animación. Cualquier excusa es buena para hacernos pasar un buen rato con un humor sin pretensiones pero efectivo. Durante estos veinte años su autor, Osamu Akimoto, ha conseguido mantener la frescura y la originalidad necesarias teniendo ocasión de tocar y realizar pequeñas críticas sobre temas de candente actualidad en Japón.













Coincidiendo con un aniversario sin precedentes y la incursión en el mundo de la animación han salido a la venta una serie de artículos de merchandising: máscaras, peluches, muñecos, shitajikis, posters, llaveros... sin duda todo lo que se merece una serie de éxito. Los que no conocéis la serie quizás sea el momento de uniros a Ryo en sus locas aventuras, aunque bien seguro que seguiréis teniendo esta oportunidad durante veinte años más, por lo menos...

F. GALINDO ■

LA ÚLTIMA AVENTURA DE DAI

Tal y como os anunciábamos en el anterior número de Kame, Dragon Quest Dai no Daiboken (más conocido en nuestro pais bajo el nombre de FLY) llegaba a su fin el pasado año en el número 52 del semanario Shonen Jump. Al mismo tiempo, desvelábamos su trágico final, con la muerte de su protagonista Dai. Ahora podréis disfrutar leyendo un resumen de la última saga de Dragon Quest, un largo final que a muchos nos ha mantenido en vilo.

¡¡PELEA A MUERTE!! LA BATALLA CONTRA EL GRAN DEMONMIO BURN

Después de que nuestros héroes Dai, Pop, Mam, Leona y Hyunkel asaltaran el santuario del rey demonio Burn situado en el espacio (en órbita alrededor de la Tierra) y tras derrotar a las últimas piezas de ajedrez que quedaban con vida, Dai pensaba que la batalla que libraba contra las fuerzas demoníacas habia terminado, pero en realidad no habia hecho más que empezar... De entre las ruinas del santuario aparece el verdadero rey demonio contra el que ha ansiado luchar todo este tiempo, Burn tiene el aspecto de un viejo hechicero y su presencia hace comprender a Dai que la lucha que le espera será a muerte.



SE ABRE EL TELON DEL SUPER ENFRENTAMIENTO

El inicio del combate se decanta a favor de Dai, que domina el combate contra el anciano Burn y consigue acorralarlo. Debido a la furia de la sucesión de ataques que realiza Dai, en su mano derecha aparece otro "heredero de la lucha", el emblema del Dragón que pasa de caballero a caballero de generación en generación, una marca de combate que ha heredado Dai de su padre Baran. Ahora Dai posee dos marcas del Dragón y es más poderoso que nunca. En este momento Burn ataca con toda su fuerza a traves de su bastón, un rayo mortal se dirige hacia Dai, el cual intentará detenerlo con una técnica especial denominada "W Dol Ohla" ¿lo conseguirá?



ESTREMECEDOR!! LA VERDADERA APARIENCIA DE BURN

Después de ser víctima de su propio "Bastón de luz maligna" (del cual consigue escaparse) aparece la verdadera apariencia de Burn. Se ha desprendido de su apariencia de viejo mago y ha adoptado una figura joven y fuerte que desborda un poder y una energia muy parecida a la de Mistburn, ya que este era en realidad otra forma del anciano Burn. La unión de estas dos partes de Burn da lugar al nuevo Gran Satanas que lleva a Dai a pensar que el nuevo enemigo con el que se tiene que enfrentar es increiblemente superpoderoso y no podrá derrotarlo.



Esta nueva apariencia del demonio guerrero infernal Burn posee tres formas de ataque: Los rayos de energia, las armas y una super técnica especial que consiste en dejar sin poder al adversario, ¿Como se enfrentará Dai a este nuevo enemigo?



EL EQUIPO DE DAI SE UNE... PERO!!

Los compañeros de Dai acuden a ayudarlo en su lucha contra Burn, todos ellos suben al santuario del rey demonio: Crocodine, Mam, Pop, Hyunkel, Aban... Leona está en peligro, se encontraba con Dai en el inicio de la batalla y ahora es prisionera de Burn, ¡Tendrán que encontrar su punto debil para poder liberarla! El tercer ojo mágico que posee Burn en su frente empieza a sufrir un cambio repentino, llevará a cabo un nuevo ataque que lanzará contra todos los compañeros de Dai.

Despues del ataque de Burn solamente quedan dos personas en pie, Dai y Pop, que a duras penas intentan un contrataque ofensivo contra el rey demonio. Ahora Burn desvela sus verdaderas intenciones, la destrucción de la tierra con unos pilares que sobresalen de su santuario situado en el cielo y que apuntan directamente hacia el planeta. En realidad estos seis pilares son misiles negros con forma de estrella. ¿podrán detenerlos Dai y Pop?

¡¡EL GRAN CAMBIO MILAGROSO!!

Hundidos en la desesperación, Gome (la gota compañera de Dai que llamábamos Tamé) muestra una increible técnica que todo el mundo desconocia, llamada "la lágrima sagrada" consiste en unir todos los corazones de nuestros héroes en uno solo y utilizarlo en forma de lluvia milagrosa. Esta técnica posee un gran inconveniente: el sacrificio de la vida de quien lo realiza. De esta manera muere la tan querida Gome chan, dando su vida por sus compañeros y por el bien de la tierra para lograr parar los misiles de Bang.





LA NUEVA TRANSFORMACION DE DAI

Tras la muerte de Gome chan, Burn hace desaparecer a Leona y Pop en un agujero dimensional que los atrapará en el interior del santuario. Es aquí cuando el verdadero poder de Dai saldrá a la luz, la marca de su mano derecha empieza a brillar y de repente cambiará su aspecto físico; la marca del dragón de su frente se pronunciará desmesuradamente y el pelo sufrira un erizamiento al más puro estilo super Saiyan.

LA MUERTE DE DAI

La batalla contra Burn vuelve a empezar con ventaja para Dai, que es incapaz de controlar la rabia que lleva dentro. En pocos instantes logra arrebatarle al rey demonio uno de sus cuernos y sigue asestándole golpes sin parar. Burn, delante de un enemigo tan poderoso como Dai opta por cambiar una vez más de aspecto, esta vez mucho menos estético, utilizando un exoesqueleto a modo de armadura. Nuestro heroe es quien lleva las de perder en estos momentos, ya que ahora el poder del rey demonio Burn le supera. Dai cae derrotado al suelo semi-inconsciente y en medio de lo que parece un sueño oye y ve a sus padres, los cuales le recuerdan el rango de caballero dragón que ostenta y el gran poder que esto le otorga. Dai con esas palabras de aliento y sabiendo que el destino de la tierra esta en sus manos, logra incorporarse y coger la espada de su padre con la cual lanzará un ataque al exoesqueleto de Burn... sin ningún éxito.

El templo del rey demonio Burn se cae hecho pedazos como consecuencia de la batalla sin tregua que libran los dos oponentes, debido a esto Dai y Burn luchan literalmente en medio del espacio. Dai se encuentra en las manos de Burn a punto de asestarle el golpe de gracia y en este momento ve claramente la manera de poder vencer al demonio ¡su propia espada!, la cual habia hundido el corazón de Burn en su lucha anterior. Reuniendo las pocas fuerzas que le quedan Dai logra juntar la energia suficiente como para que la marca del dragón de su frente vuelva a brillar con fuerza, y como si fuera un cometa se lanza contra Burn para agarrar su espada y acabar con su "corte de Aban". El ataque es todo un éxito y logra abrir en canal a Burn, que explota en mil pedazos repartiendo su enorme cuerpo en forma de meteoritos por toda la superficie de la tierra, Dai vuelve a caer en la tierra y es recogido por sus compañeros que habian logrado escapar de su prisión, ahora todo son bromas y felicitaciones pero...

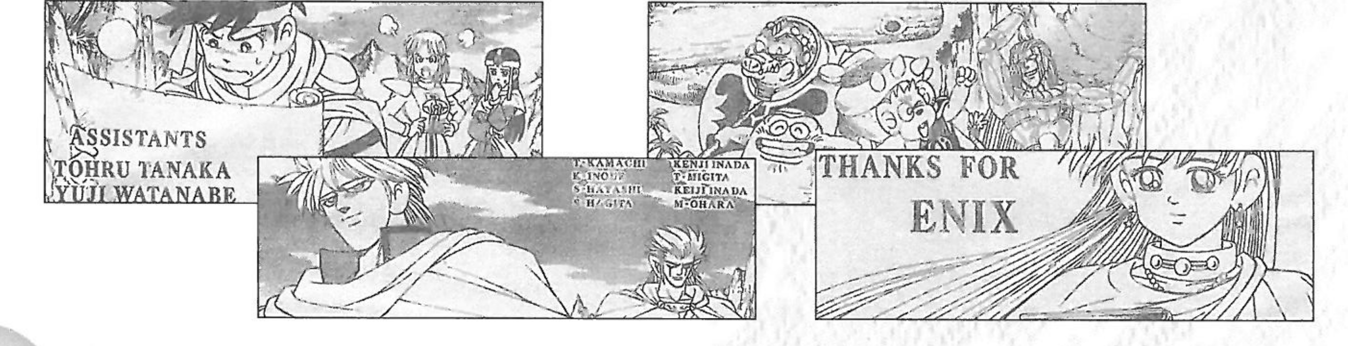
Una extraña figura que no veiamos desde hace mucho tiempo vuelve a aparecer: ¡es el rey de los muertos! inexplicablemente sigue vivo y para sorpresa de los presentes muestra su verdadera naturaleza: ¡es un androide! y el pequeño personaje que siempre lo acompañaba se revela como el verdadero rey de los muertos llamado Killburn. Como si fuera un ventrilocuo que maneja a su marioneta, por esta razón aunque Dai y sus compañeros lo eliminaran, siempre volvía a fabricar otro androide para no descubrir su persona. Killburn amenaza con la explosión del androide que destruirá toda la tierra, en ese instante un ataque combinado acaba rápidamente con la amenaza. Aban y Mam se encargan del pequeño rey de los muertos mientras que Pop y Dai agarran al androide para subir hacia las nubes ¿morirán nuestros dos heroes? Dai decide que solamente uno de ellos deberá morir y en un acto de amistad y sacrificio lanza a Pop hacia el suelo. Una vez hecho esto Dai piensa por última vez en sus padres y seguidamente muere en una gran explosión, salvando así a todo el planeta.

M. GUERRERO



EPILOGO

Tras honrar la memoria de su amigo con un entierro simbólico frente al mar (no hay mucho que enterrar), los compañeros de Dai se disponen a seguir con sus vidas. Mam es la voz del epílogo final, que recuerda con cariño al amigo perdido y a los compañeros que todavia están con ella.



LIBRERÍA UNIVERSAL

RONDA SAN ANTONIO, 9
08011 BARCELONA

VEN A VERNOS Y PODRAS ADQUIRIR LAS ÚLTIMAS NOVEDADES EN TARJETAS Y MERCHANDISING DE DRAGON BALL Y DRAGON BALL GT

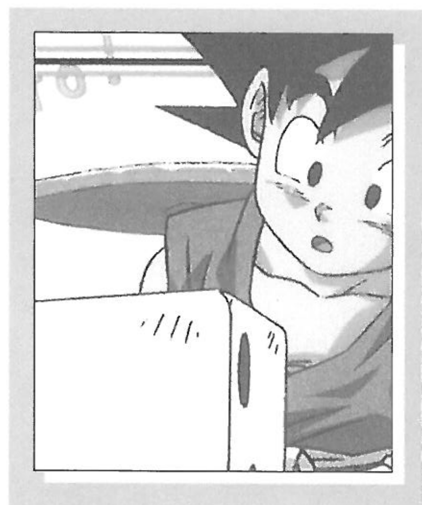


Y ADEMÁS ......

- LAS NOVEDADES DE TODOS LOS TÍTULOS MANGA PUBLICADOS EN ESPANA
- REVISTAS ESPECIALIZADAS EN MANGA Y ANIME
- PELÍCULAS DE MANGA VIDEO ...

LO MÁS ÚLTIMO DE DRAGON BALL GT

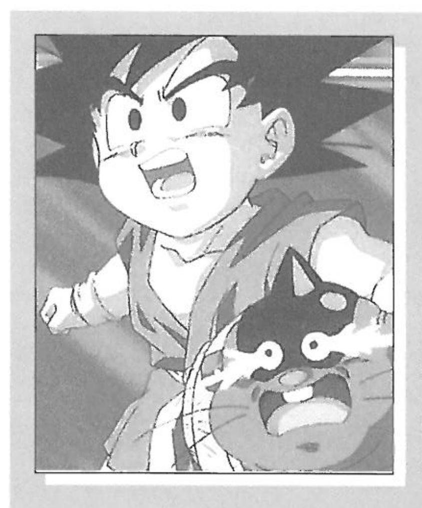
Bienvenidos a esta sección un mes más, solo queremos deciros dos cosas: la primera que DBGT NO acaba, repetimos NO acaba y la segunda que en esta ocasión y debido a la acumulación de episodios los resúmenes serán un poco más cortos y como de lo que se trata es de ahorrar espacio os dejamos sin más preámbulos con ellos, que los disfrutéis...



EPISODIO 30

GOKUH SHOMETSU!? ORA WA SHINJIMATADA
(La desaparición de Gokuh!? No sé si estoy muerto)

Tras ser derrotado por Vegeta-Baby, Gokuh es salvado "in extremis" por Kaioh shin (el fusionado con Kibito) que viaja hasta la Tierra y teletransporta a nuestro heroe lejos del alcance de la Revenger death ball del malvado Tsufur. Por desgracia a mitad de camino Kaioh shin (tan inútil como de costumbre) pierde a Gokuh que cae y queda atrapado en una dimensión paralela. Esta dimensión es controlada por un pérfido ser, que obligará a Gokuh a jugar en una especie de gigantesco juego de la oca. La recompensa del saiyan si consigue ganar será la de poder abandonar este plano. Mientrastanto en la Tierra, Vegeta-Baby, eufórico tras su victoria, utiliza las dark dragon ball que nuestros amigos habían conseguido recuperar del espacio, para crear un nuevo mundo Tsufur. El renacido planeta, llamado Plant, se encuentra en la órbita del sol y pronto albergará a los terrestres bajo el control de Vegeta-Baby.

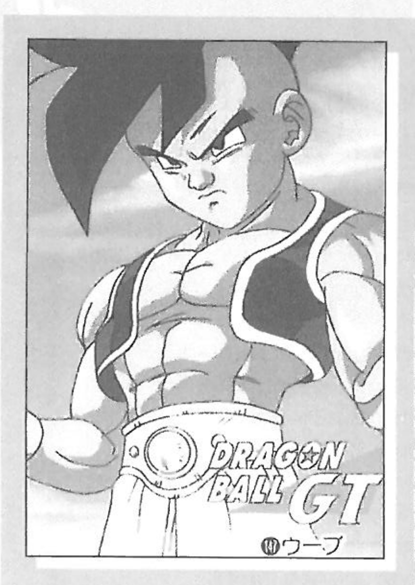


EPISODIO 31

ATTO ODOROKU!? SUGOROKU KUKANDAIHOKAI
(Que sorpresa!? Sugoroku, el gran hundimiento del espacio)

Gokuh, tras superar las numerosas pruebas a las que le somete el tramposo ser, como aguantar las lágrimas mientras le somete a todo tipo de perrerias y cosas por el estilo, descubre la verdadera identidad de éste y la del dado que utilizaba. Ambos son dos Tanukis (una especie de mapache que en las leyendas japonesas posee la capacidad de cambiar de aspecto (como en Pompoko(la película de Miyazaki(jamás pensé que hablaría de él en la sección de DBGT(se supone que debo ahorrar espacio))))esto...son dos Tanukis extraterrestres que al igual que sus congéneres se divierten jugando con los viajeros que accidentalmente caen en su mundo. Al ser descubiertos por Gokuh ambos Tanukis son repudiados y exhiliados por sus propios compañeros. El escenario del juego comienza a hacerse pedazos y Gokuh abre, gracias a un Kame hame ha, un portal que le lleva junto con los dos Tanukis a una especie de limbo. Antes de que sean aplastados por los enormes meteoritos que circulan por el susodicho limbo, Kaioh shin consigue localizarles y llevarles a salvo a Kaioh shin kai. En la tierra, Vegeta-Baby dirige la emigración de naves de terrestres hacia el planeta Plant. En una de esas naves viajan los supervivientes a su control: Mr. Boo, Mr. Satan y Pan. Una vez en el nuevo planeta Pan realiza un desesperado intento de liberar a algunos humanos introduciendo pequeños pedazos de Boo, en forma de cápsulas, en su interior. Antes de que ese intento pueda dar los frutos deseados es descubierta por sus padres y Vegeta-Baby, acorralándola y preparando el merecido castigo a su acción.


ちょっとだけかえってきた
ドクタースランプ
Dr. SLUMP



EPISODIO 32

GOKUH WO KAESE!! IKARI NO SENSHI OOB
(El regreso de Gokuh!! La ira del guerrero Oob)

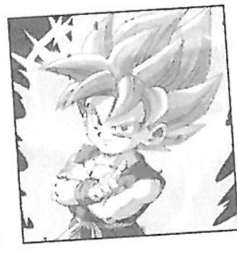
Mientras en Kaioh shin kai descubren que la cola de Gokuh vuelve a crecer y deciden extraérsela totalmente por la fuerza, en el planeta Plant, la oportuna llegada de Oob impide que Pan sea dañada. Oob consigue plantar cara al Tsufur, pero muy pronto se hace notable la diferencia de fuerzas y el valiente joven pierde terreno. Las primeras víctimas del combate son Gohan, Goten y Trunks que son derribados por un rayo del orgulloso Baby después de que intentaran ayudarle. Esa escena será observada por Pan, que acto seguido irá a ayudar a Oob aunque su valiente gesto no será muy úutil ya que Vegeta-Baby la rechazará de un certero golpe, siendo recogida por Boo en el último instante. Una vez lejos del lugar del combate, nuestro rechoncho salvador decide participar en la lucha y consciente de su destino se despide de emotivamente de Mr.Satan. La ocasión requiere su ayuda, puesto que su llegada corresponde con un lanzamiento de una Revenge Death Ball contra un maltrecho Oob. Es en ese momento cuando Boo decide sacrificar su vida al absorber por completo el ataque y explotar en mil pedazos. Los restos de Boo se unen al cuerpo del maltrecho Oob y le recuerdan su maligno pasado y su arrepentimiento, a la vez que le dotan de un poder inmenso.



EPISODIO 33

KURAE BABY! SHINSEI OOB HISATSU KOSEU!!
(Atento Baby! El nuevo Oob ataca con su rayo de luz!!)

El nuevo Oob no duda en enfrentarse de nuevo a Vegeta-Baby y en esta ocasión la unión de su poder y el de Boo hacen el combate más igualado. Ro kaioh shin, Kaioh shin y los Tanukis extraen por completo la cola al pequeño Gokuh en el planeta sagrado y éste, que gracias a su cola sufre un aumento de poder, se dispone a viajar a Plant y luchar contra el enemigo. A pesar de que el poder de Oob ha aumentado ostensiblemente aún no es suficiente para plantar cara al poderoso tsufur, así que recurre a una de las técnicas más utilizadas por Boo: el rayo que convierte en chocolatina. El rayo es devuelto por Vegeta-Baby y es Oob quien recibe su efecto. Tras ser convertido en chocolatina Oob es engullido por Vegeta Baby ante la mirada de Gokuh, recién llegado vía Kaioh shin. Ahora es éste de nuevo convertido en Super saiyan 3 el que se enfrenta a Vegeta-Baby. Pero la fuerza que le confiere su recién adquirida cola no es suficiente y es vapuleado de nuevo hasta quedar inmóvil en el suelo. Al observar la tierra desde Plant, Gokuh sufre el efecto Ohzaru y se convierte, como en antaño, en un gigantesco mono.





EPISODIO 34

HENSHIN SHIPPAI? GOKUH NO OHZARU OHABARE!!
(Fracasa la transformación? Gokuh Ohzaru está descontrolado)

Gokuh convertido en Ohzaru, que en esta ocasión está cubierto de pelaje rubio, multiplica su poder por diez. A pesar de que con esta fuerza le sería muy fácil derrotar a Vegeta-Baby su falta de raciocinio le hace destruir todo lo que se le pone por delante y olvidar su principal objetivo. Mientras el pérfido tsufur huye del monstruoso ser, Pan intenta devolverle la razón sin éxito ya que es golpeada brutalmente por Gokuh. Solo una cosa parece calmar la furia de Ohzaru Gokuh: la presencia de la Tierra en el cielo de Plant. Pan realiza un nuevo intento de comunicarse con Gokuh y le enseña el kimono que ella lució en el 28º torneo de artes marciales y una foto en la que ambos, con el resto de sus amigos, celebraban una fiesta en la playa... pero no es suficiente. El hecho de ese recuerdo unido a la incapacidad de comunicarse con su abuelo, hace que Pan rompa a llorar llevada por la desesperación, lo que produce una inesperada reacción en Gokuh. Conmovido por las lágrimas de su nieta, el saiyan sufre una metamorfosis que dará como resultado el nacimiento de un ser que concentra por completo el poder de los saiyans. Este todopoderoso ser será conocido como super saiyan 4.



EPISODIO 35

SAIKYO!! GOKUH GA SUPER SAIYAN 4 NI!!
(Lo definitivo!! Gokuh es super saiyan 4!!)

Ahora Gokuh es un super saiyan 4, forma que mantiene el poder del Ohzaru y ha recuperado su inteligencia (o algo parecido) lucha por tercera vez contra Vegeta-
Baby y en esta ocasión le pone contra las cuerdas. Gokuh que combina perfectamente furia y tranquilidad, ataca una y otra vez a su rival y ni siquiera la mortífera Revenger death ball de Baby causa efecto alguno en el superpoderoso saiyan. Bulma intenta ayudar a su "marido" y utiliza un artefacto que produce en él el mismo efecto que los rayos de la luna (pero de forma concentrada), a pesar de que no poseía cola Vegeta-
Baby sufre el efecto Ohzaru. Ahora el tsufur multiplica su poder por diez y conserva su inteligencia (del mismo modo que lo hacía su anfitrión Vegeta). A pesar de todo Gokuh super saiyan 4 es aún más poderoso que su adversario, el cual desesperado comienza a sopesar alternativas...



EPISODIO 36

FUJIMI NO KAIBUTSU!? KYOAKU OHZARU BABY
(Un nuevo monstruo!? El malvado Ohzaru Baby)

El inusitado poder de Gokuh super saiyan 4, obliga a Ohzaru Vegeta-Baby a utilizar la sucia estratagema de amenazar las vidas de Chichi y Videl, que se encontraban con el resto de personas trasladadas a Plant, con un poderoso rayo. Después de que ese ataque sea desbaratado, Vegeta-Baby opta por lanzar otro enorme rayo hacia la Tierra. Gokuh actúa de inmediato con un Kamehame ha trata de impedir ese ataque, aunque no lo consigue. Por fortuna, la Tierra no parece sufrir daño alguno, pero lo hecho pone furioso a Gokuh, que con otro de sus característicos ataques intenta matar al saiyan poseido. Aún y así, éste no sufre daño y aprovecha el desconcierto de nuestro amigo para sorprenderle con un Gyaric ho (el ataque que Vegeta realizó en la tierra contra Gokuh muuuchos años antes) que golpea de lleno a Gokuh y le deja inconsciente. Ahora Vegeta-Baby es el que controla por completo la situación y el destino de la tierra y sus habitantes.

EPISODIO 37



SOZETSU!! BABY TO GOKUH DOUBLE K.O.
(Increible!! El K.O. doble de Gokuh y Vegeta)

Antes de que Ohzaru Vegeta-Baby pueda rematar a su rival caido, le fallan las fuerzas debido al esfuerzo realizado durante el combate. El desfallecimiento da tiempo a Gokuh a recuperarse y atacar a su rival, el choque que se produce entre ambos acaba con los dos inconscientes en el suelo. Mientras en Kaioh shin kai, Ro kaioh shin averigua un antídoto que puede liberar a la humanidad del control de Baby: el agua sagrada. Kaioh shin se desplaza de inmediato al templo de dios en la Tierra y tras burlar a Dende y a Popo se hace accidentalmente con el agua. Accidentalmente (no podía ser de otra manera) introduce el agua sagrada en las bocas de Dende y Popo y quedan libres del control. Kaioh shin se teletransporta de inmediato a Plant y comienza a liberar a los caidos Trunks, Gohan y Goten. Bulma utiliza de nuevo el artilugio que convirtió a Vegeta-Baby en Ohzaru y tras recoger y enfocar la energía de la tierra consigue la total recuperación del tsufur.

EPISODIO 38



MINNA NO POWER DE... SUPER SAIYAJIN 4 JUKATSU
(Gracias al poder de todos... revive el supersaiyan 4)

Ahora Ohzaru Vegeta Baby posee plenitud de fuerzas y Gokuh, que se ha despertado, está bajo mínimos. El gigantesco mono golpea al saiyan de forma brutal hasta que Pan, que seguía el combate de cerca junto a Mr.Satan, interviene para dar tiempo a Gokuh. Después de que Pan sea golpeada por Vegeta-Baby llega Trunks que impide que sea rematada por el Tsufur. Gokuh realiza un Tayoken para cegar a Vegeta-Baby y de este modo replegarse junto al resto de sus compañeros, incluidos los recién llegados Gohan y Goten, y tomar una decisión. Todos unanimemente deciden ofrecer su energía a Gokuh para que pueda vencer a su rival. Antes de que pueda finalizar el proceso de acumulación de energía, Vegeta-Baby pretende de nuevo destruir a nuestros amigos con un Gyaric ho. Antes de que pueda lo pueda disparar, Oob produce un intenso dolor de barriga en el enorme mono desde su interior, dando el tiempo suficienta para que el super saiyan 4 se recupere del todo. Poco más tarde Oob es escupido y recupera su libertad. Ahora la lucha definitiva puede dar comienzo...

EPISODIO 39



KOREDE SAIGODA! TSUINI BABY SHOMETSU
(¡Esto es el fin! Al final Baby ha sido derrotado)

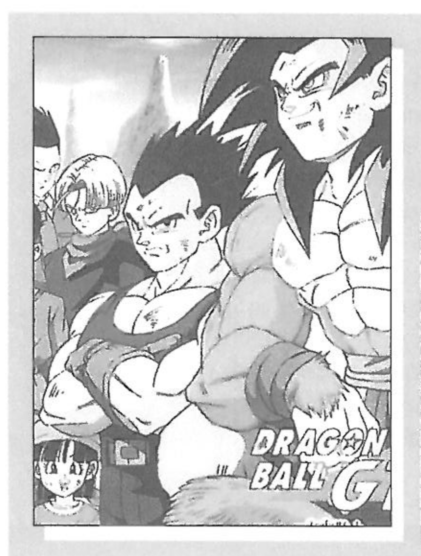
El combate definitivo da comienzo. Finalmente Baby realiza una inmensa Revenger death ball con la que pretende poner fin a Gokuh. Gokuh se dispone a realizar el Kame hame ha definitivo. Este da de lleno a su rival que queda tendido sobre el suelo. Gokuh lanza un rayo contra Vegeta-Baby, ante la desesperación de Trunks que no quiere ver morir a su padre. Por suerte el rayo de Gokuh tan solo pulveriza la cola del mono que revierte a su estado normal (muy listo, se le podía haber ocurrido antes). La pérdida de fuerza de su huesped hace que Baby decida salir del cuerpo de Vegeta y huir del lugar a la espera de una ocasión mejor. Mientras todos se preocupan por el estado de Vegeta, Baby se introduce en una nave y huye del planeta. Gokuh, que se ha dado cuenta de lo sucedido, espera a que dicha nave pase delante del sol y con un Kame hame ha la lanza junto a su ocupante contra el astro rey, destruyendo a Baby por completo. Ahora y gracias al agua sagrada en forma de lluvia todos los habitantes de la Tierra y Plant son liberados del control mental al que habían sido sometidos. Sería un bonito final si no fuera porque la Tierra comienza a desmoronarse en pedazos...



EPISODIO 40

CHIKYU BAKUHATSU! PICCOLO NO JUUDAINA KETSUI
(¡La tierra explota! La seria decisión de Piccolo)

El objetivo de nuestros amigos al emprender el viaje espacial era recuperar las dark dragon balls ya que de lo contrario la Tierra sería destruida. Ahora después de que Baby las utilizara, a la Tierra solo le quedan dos semanas de vida. Inmediatamente y ante la imposibildad de volverlas a reunir en tan poco tiempo, se pone en marcha un plan de emigración de todo habitante y animal de la Tierra hacia Plant. Gokuh, Vegeta, Gohan y compañía actuarán como "empleados" de Mr.Satan y dirigen la operación de emigración. Gracias a enormes naves y a las habilidades de teletransportación del super saiyan 4 y de Kaioh shin, la humanidad es transportada a tiempo a excepción de un pequeño niño y su perrito que son localizados en última instancia por Gokuh. Tras ser rescatados por el reaparecido Piccolo, el Namek ofrece su energía a un exhausto Gokuh para que les teletransporte lejos de allí. Gokuh y el niño son teletransportados pero Piccolo se queda en la moribunda Tierra desde la que se comunica con Gohan para decirle que pretende morir junto con la Tierra. De esta manera Piccolo pretende acabar con la amenaza que suponen las dark dragon balls, si el perece las Dragon balls también lo harán... La Tierra y Piccolo explotan ante la desesperación de Gohan. Las dragon ball de Namek sirven para reconstruir la Tierra y devolver a su sitio a los terrestres.



EPISODIO 41

TENKAICHI BUDOKAI SATAN NO KOUKEISHA WA DARE?
(Tenkaichi Budokai ¿Quien será el sucesor de Mr. Satan?)

Después de la derrota de Baby y el regreso a la reconstruida Tierra, se celebra un nuevo Tenkaichi budokai cuyo ganador se convertirá en el sucesor de Mr.Satan. En el torneo toman parte Oob disfrazado como Papaya man, Pan y Gokuh que como aún posee el cuerpo de niño es relegado a la categoría infantil (en la que es derrotado por culpa de Vegeta). El resto de nuestros amigos solo acuden como espectadores al torneo. Pan se retira del torneo ya que no desea seguir los pasos de su abuelo materno y la final la gana Oob, el cual se enfrenta a Mr.Satan con la intención de derrotarle. Antes de que Oob le derrote, Boo desde su interior le recuerda que Mr.Satan es el heroe de la Tierra y el simboliza para muchos la esperanza. Al final Mr.Satan consigue "derrotar" a Oob y ganar el torneo (con este ya van cinco). Después del torneo Vegeta reta a Gokuh al combate definitivo, pero antes de que esto pueda suceder Gokuh cae desfallecido por el hambre, lo que hace estallar las risas de todos incluido Vegeta... hay cosas que nunca cambiarán.

AVANCE: DRAGON BALL... CIEN AÑOS DESPUÉS

Entre la conclusión de la saga Baby y la emisión del capítulo 42 de DBGT (¿ya os hemos dicho que continua?) se emitió en las teles japonesas un especial de televisión titulado: Gokuh gaiden! Yuki no akashi ha Shushinchu. El argumento nos situa cien años en el futuro, donde el nieto de Pan, que posee un aspecto similar a su tatarabuelo (es decir Gokuh), lucha por reunir las dragon balls y salvar a su moribunda abuela. Este TV especial posee una animación y una duración superior a las de los episodios habituales y creemos que se convertirá en una verdadera joya para todos los aficionados a DB.

X. REBIS / S. MORENO ■





¡EL **ESEDÉ** DE HOY ES UNA PRIMICIA! **RANMA 1/2** HA FINALIZADO EN JAPÓN, YA LO SABÉIS. Y OS DEBÉIS ESTAR PREGUNTANDO COMO HAN ACABADO TODOS LOS PERSONAJES. PUES AQUÍ TENEIS UN PEQUEÑO RESUMEN. ¡DE NADA!



KUNO Y **KODACHI** DESCUBREN QUE SON ADOPTADOS Y QUE EN REALIDAD NO SON HERMANOS. SE CASAN Y SE HACEN RICOS VENDIENDO RAMOS DE ROSAS A LOS FANS DEL MILAN.



KASUMI DEJA AL DOCTOR TOFU (PARA ALIVIO DE SUS PACIENTES) Y EMIGRA A UN LEJANO PAÍS, DONDE ABRE CON ESCASO ÉXITO UNA TIENDA DE MANGAS...





SONARÁ MACHISTA, PERO... ¿A QUE SE LA VE RARA SIN EL DELANTAL?

EL **DOCTOR TOFU**, TRAUMATIZADO, ACABA TRABAJANDO DE DRAG-QUEEN EN UN LOCAL DE MALAMUERTE. SU NÚMERO PRINCIPAL SE TITULA "EL NÚMERO PRINCIPAL DEL DOCTOR TOFU". EL CHICO NO ES ORIGINAL, PERO LE PONE GANAS.

NABIKI CONOCE A UN RICO ESTUDIANTE DE ECONOMÍA LLAMADO YEN DOLAR. AMOR A PRIMERA VISTA (¿O ES A PRIMERA VISA?).



EL ZOOLÓGICO DE CHINA CONTRATA AL SEÑOR **SAOTOME** PARA QUE PERPETÚE LA RAZA DEL OSO PANDA DEJANDO EMBARAZADAS A LAS OSAS DEL RECINTO. **GENMA** ACEPTA ENCANTADO. QUE OSO.

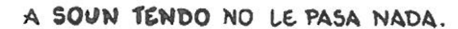


CARAMBA, ÉSTE NO NECESITA TAURITÓN...

NODOKA, LA MUJER DE GENMA, ENFADADA, DIJO QUE ELLA NO IBA A SER MENOS. LO ÚLTIMO QUE SE SABE ES QUE SE HA LIADO CON UN TAL YOGUI...

NO CREO QUE LA SEÑORA TENGA UNA CESTA DE LA MERIENDA AHÍ, YOGUI...

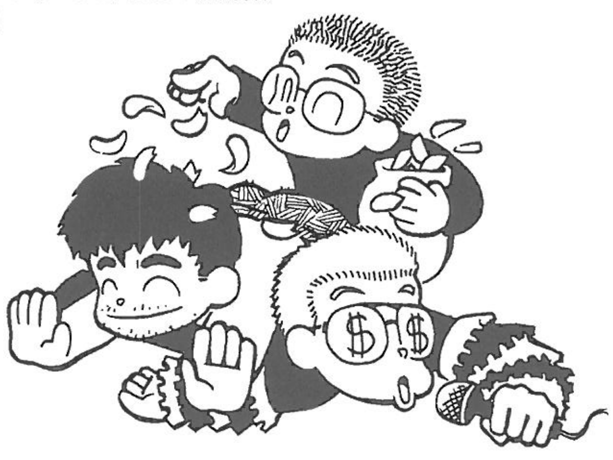
¡¿QUIERES DEJARNOS SOLOS, BUBÚ?!



A **SOUN TENDO** NO LE PASA NADA.

NO ME ACORDABA DE LO QUE LE PASA A **SHAMPOO**, LE PREGUNTÉ A TITUS. ME DIJO QUE LA DIBUJASE DESNUDA REVOLCÁNDOSE CON ÉL. SIN COMENTARIOS. LE PEDÍ AYUDA A MANU (EL DE LA SECCIÓN DE CD'S) Y ME DIJO QUE DIBUJASE A SHAMPOO CANTÁNDOLE UN MAMBO. LAS GANAS QUE TIENES. Y ESTEBAN (EL QUE HACE NORMALMENTE LOS ARTÍCULOS SHOJO) ME PIDIÓ QUE LO DIBUJASE BAÑANDO A SHAMPOO EN PÉTALOS DE ROSA. NO SÉ QUÉ HABÍAN COMIDO PERO IBAN UN POCO SALIDILLOS... PERO COMO SEGUÍA SIN ACORDARME, DECIDÍ HACERLES CASO... AUNQUE NO SÉ, CREO QUE ME HE OLVIDADO ALGO...





UNA NOCHE **MOUSSE** SE LEVANTA PARA HACER SUS NECESIDADES (PIS), PERO SE OLVIDA LAS GAFAS Y EN VEZ DE AL LAVABO VA A LA COCINA, CONFUNDIENDO LA PICADORA DE CARNE CON LA TAZA DEL WÁTER. NO EXPLICO LO QUE PASÓ A CONTINUACIÓN PORQUE ME DA REPELÚS CON SÓLO PENSARLO...

HAPPOSAI SIGUE OBSESIONADO CON LAS CHICAS, POR LO QUE SE LAS INGENIA PARA TRABAJAR EN LA ADAPTACIÓN CINEMATOGRÁFICA DE UN FAMOSO MANGA.

FLAS

¡POR EL AMOR, LA JUSTICIA Y LAS BRAGAS DE PATRICIA!

¡CORTEN!

LO PEOR DE TODO ES QUE A CAUSA DE ESE INCIDENTE ME LLAMAN "PATO W.C."...

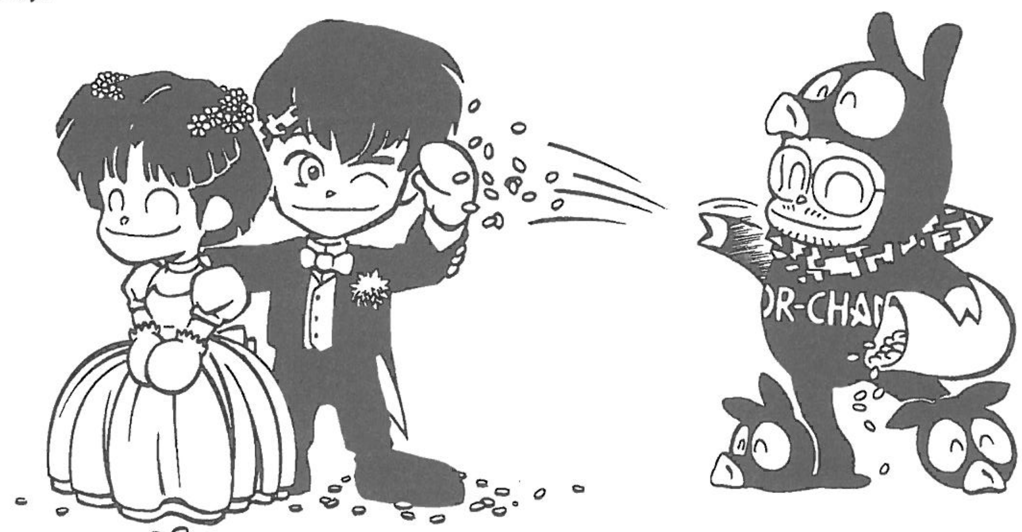
¡QUÉ CRUEL ES LA GENTE!

A **UKYO** LE PASA LA COSA MÁS INCREÍBLE, FANTÁSTICA, ASOMBROSA Y CHORRA QUE JAMÁS HE LEÍDO EN UN MANGA. LÁSTIMA QUE NO LA PUEDA CONTAR PORQUE HE OLVIDADO LO QUE ERA.

EL PROTAGONISTA (O LA PROTAGONISTA, SEGÚN COMO SE MIRE) VUELVE A CHINA EN BUSCA DE SU PADRE. EN LA TIERRA DE LAS FUENTES MALDITAS CONOCE A UNA CHICA QUE HABÍA CAIDO EN LA FUENTE DEL CHICO AHOGADO. TAL PARA CUAL. LÁSTIMA QUE EN UN DESCUIDO **RANMA** CAYESE EN "VAYATUFONIICHUAN", LA FUENTE DE LA BOÑIGA AHOGADA...



Y, POR FIN, LOS MEJORES PERSONAJES DE LA SERIE (QUIEN OPINE LO CONTRARIO QUE SE ATREVA A DECIRMELO A LA CARA), **RYOGA HIBIKI** Y **AKANE TENDO**, SE CASAN, SON FELICES Y A FALTA DE PERDICES COMEN PATO (POR CIERTO, NADIE HA VUELTO A VER A MOUSSE...).



MIENTRAS, EN JAPÓN, UNA MUJER LLAMADA **RUMIKO TAKAHASHI** SUFRE UN CALAMBRE EN LA MANO DERECHA, NADIE SABE SI POR DIBUJAR MUCHO O POR CONTAR DEMASIADO DINERO...



Y EN ESPAÑA, EN UNA PEQUEÑA CIUDAD (O UN GRAN PUEBLO) LLAMADA TORTOSA, UNA EXCELENTE PERSONA ES ABRONCADA INJUSTA Y CRUELMENTE.

¡FELICIDADES, DAVID, HAS VUELTO A CONSEGUIRLO! ¡3 PÁGINAS Y NO HAS DIBUJADO UN SÓLO FONDO!

¡Y TUS CHISTES CADA VEZ O SON MÁS MALOS O MÁS GUARROS, NORMALMENTE AMBAS COSAS A LA VEZ!

¿TE ACUERDAS DE UNAS COSAS LLAMADAS TRAMAS? SERVÍAN PARA DAR TONOS GRISES... QUE BONITAS ERAN, ¿EH?

Y... ¿QUIERES HACERME CASO?

OINK?

T.N.T.

PD: ¡Y EN EL PRÓXIMO KEIM, SSSD! DR

ATTENTION • NEWS • EMERGENCY • STOP • WARNING • ATTENTION • NEWS



KAME &





Tendremos nuestro propio Stand en el SALÓN DEL COMIC como cada año. Además de responder personalmente a vuestras dudas, en el Stand podreis encontrar:

TARJETAS DE DRAGON BALL

MÁS TARJETAS DE DB... Y OTRAS SERIES

MERCHANDISING JAPONÉS DE SERIES VARIADAS

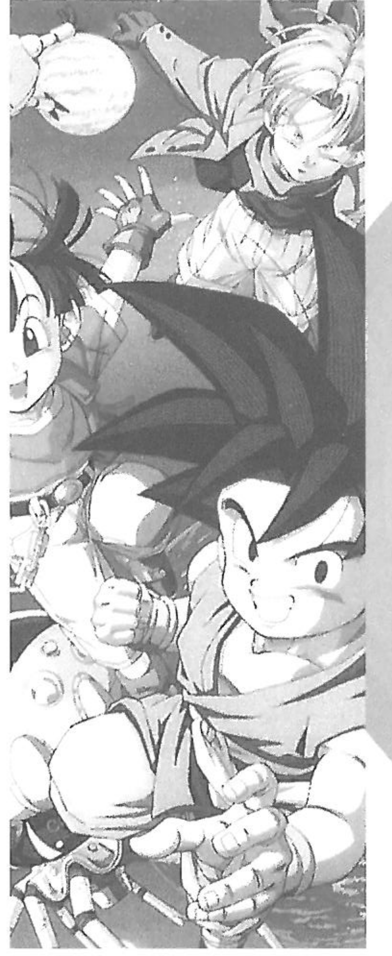
NOVEDADES EDITORIALES

MUY BUEN ROLLO

¡Os esperamos!

Y MUCHAS COSAS MÁS (NO, el tomo 43 de DB NO)

EMERGENCY • STOP • WARNING • ATTENTION • NEWS • EMERGENCY • STOP



MERCHANDISING COMICS

La Leyenda Hecha Historia
En Tu Nueva Bóveda De ROL
En Badalona

TAMBIEN SOBRES DE MAGIC
Y SEÑOR DE LOS ANILLOS
Y CARTAS SUELTAS

DADOS CONTADORES
Y TODO SOBRE DRAGON BALL

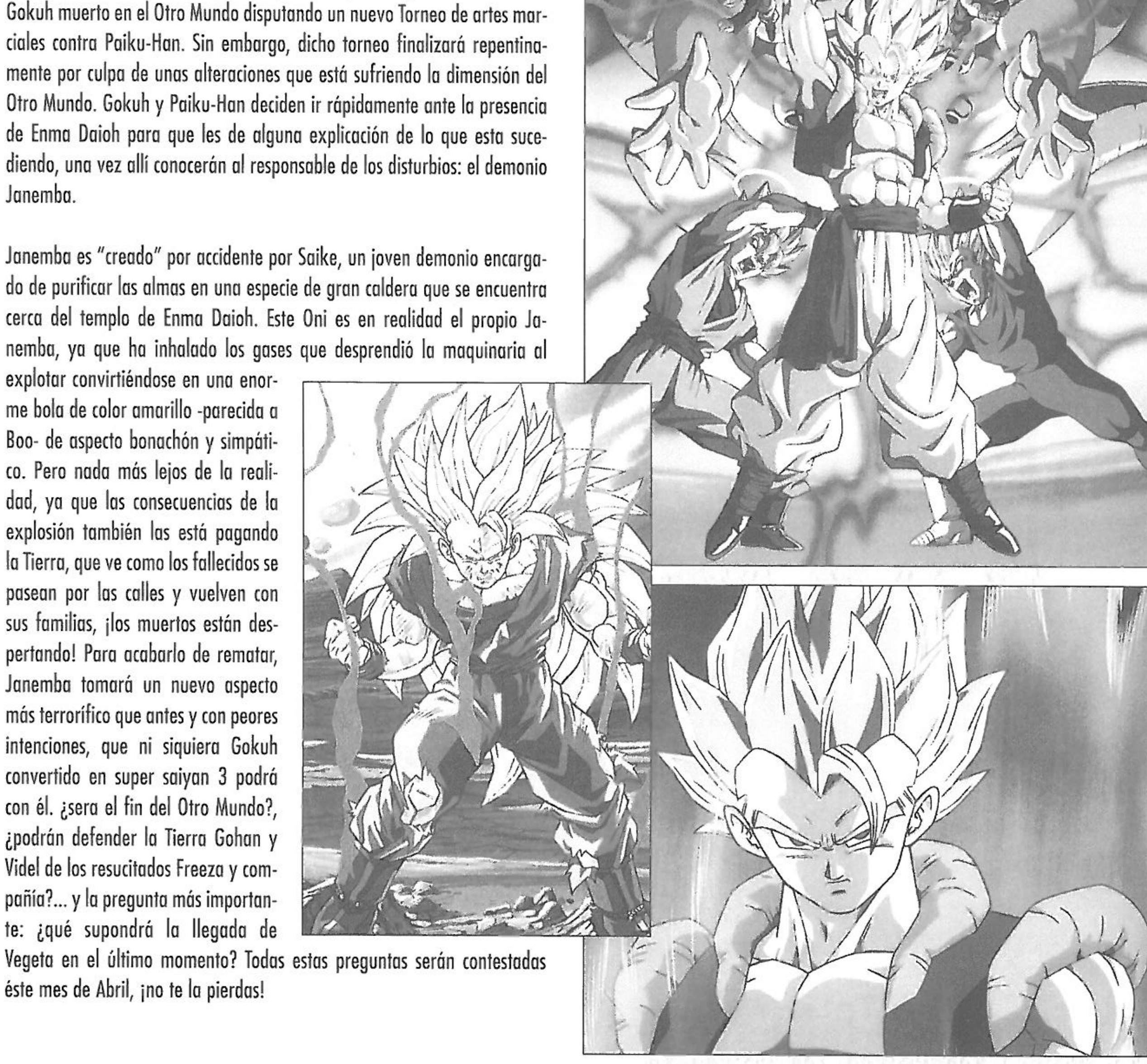
Margarita Xirgu, 30-34
929 725 523 - BADALONA



FUSION

Manga Video vuelve a sorprendernos una vez más con las películas más esperadas del momento: "Fusión" y "El ataque del Dragón". Como muchos de vosotros ya sabréis, estas dos películas son las número 12 y 13 de Dragón Ball Z y también las dos últimas que se han producido en Japón de las aventuras de Gokuh y compañía (siempre que exceptuemos a Saikyo e no michi). Seguidamente os presentamos a modo de reseña los datos y argumentos de cada una de ellas. ¿Cuál os gustara más?, ¡estamos seguros que las dos!, haceos con ellas y disfrutad de unas de las últimas aventuras realizadas en torno a Dragón Ball Z.

Fusión será la primera en salir a la venta en este mes de Abril y, como siempre, bajo el sello de Anime Video. El título original japonés era algo más largo: "Fukatsu no Fusion!! Gokuh to Vegeta", que podría ser traducido como: "Una nueva Fusión!! Gokuh y Vegeta". Fue estrenada en Japón en primavera del año 1995 en la feria de animación de la Toei (Toei Anime Fear), que se organiza dos veces al año para presentar las nuevas producciones de películas y OVAs realizadas por la propia Toei. La historia de este film número 12 nos sitúa en plena saga del Majin Boo y encontramos a un Gokuh muerto en el Otro Mundo disputando un nuevo Torneo de artes marciales contra Paiku-Han. Sin embargo, dicho torneo finalizará repentinamente por culpa de unas alteraciones que está sufriendo la dimensión del Otro Mundo. Gokuh y Paiku-Han deciden ir rápidamente ante la presencia de Enma Daioh para que les de alguna explicación de lo que esta sucediendo, una vez allí conocerán al responsable de los disturbios: el demonio Janemba.



Janemba es "creado" por accidente por Saike, un joven demonio encargado de purificar las almas en una especie de gran caldera que se encuentra cerca del templo de Enma Daioh. Este Oni es en realidad el propio Janemba, ya que ha inhalado los gases que desprendió la maquinaria al explotar convirtiéndose en una enorme bola de color amarillo -parecida a Boo- de aspecto bonachón y simpático. Pero nada más lejos de la realidad, ya que las consecuencias de la explosión también las está pagando la Tierra, que ve como los fallecidos se pasean por las calles y vuelven con sus familias, ¡los muertos están despertando! Para acabarlo de rematar, Janemba tomará un nuevo aspecto más terrorífico que antes y con peores intenciones, que ni siquiera Gokuh convertido en super saiyan 3 podrá con él. ¿sera el fin del Otro Mundo?, ¿podrán defender la Tierra Gohan y Videl de los resucitados Freeza y compañía?... y la pregunta más importante: ¿qué supondrá la llegada de Vegeta en el último momento? Todas estas preguntas serán contestadas éste mes de Abril, ¡no te la pierdas!

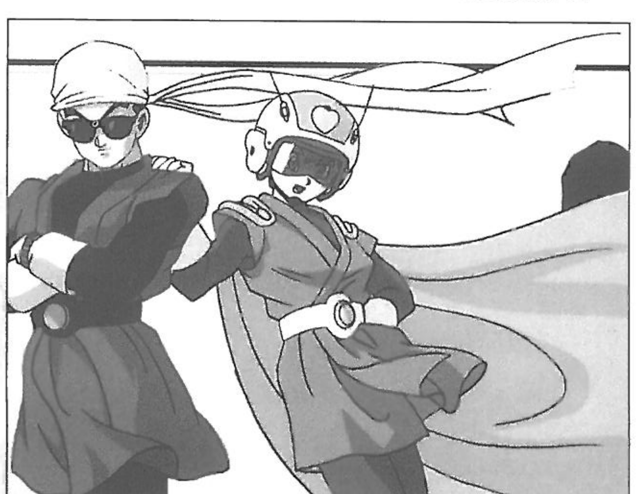
EL ATAQUE DEL DRAGON

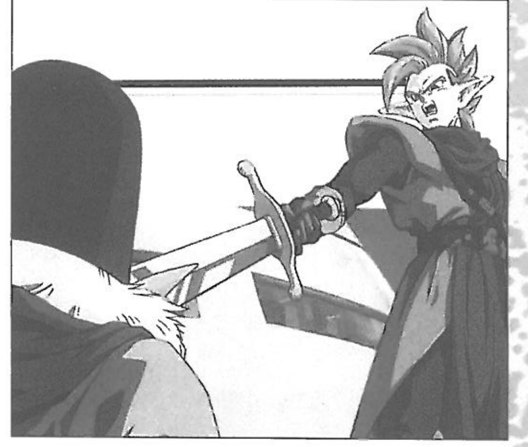
Y las aventuras de Gokuh y compañía continúan en "El ataque del Dragón" en el mes de Mayo también bajo el sello de Anime Video. El título original de este film número 13 de Dragon Ball Z es "Ryuken bakuhatsu!! Gokuh ga yaraneba dare ga yaru" que traducido sería: "La explosión del puño del Dragón!! Gokuh, eres el único que puedes utilizarlo". Dicho film se estrenó en Japón también con motivo de la citada Feria de animación de la Toei al finales del verano de 1996.



En primer lugar, la película nos sorprenderá con un detalle curioso: la aparición de un nuevo Great Saiyaman caracterizado por la hija de Mr. Satan: Videl. Pero la auténtica historia da comienzo con el salvamento de Hoi, un anciano que intentaba suicidarse tirándose desde lo alto de un edificio. Acto seguido les contará a nuestros héroes que posee una caja de música en la que está encerrado el valiente Tapion, el guerrero del planeta Konattsu que sacrificó su vida encerrandose con Hildegan: un monstruo que amenazaba con destruir el mundo de Tapion. Hoi logra convencerles para que le ayuden a reunir las Dragon Ball y abrir la caja de música, ya que de esta manera Tapion quedaría liberado.
Con las Dragon Ball en poder de nuestros amigos el deseo de Hoi es concedido y Tapion aparece ante ellos, pero algo no va bien, Tapion se muestra enfadado con sus libertadores y Hoi ha cambiado su carácter amable para mostrar sus verdaderos propósitos: rescatar a Hildegan de la caja de música para poder conquistar el planeta Tierra. Hildegan es revivido por Hoi, pero en la caja de música solamente se encontraba la mitad del cuerpo de este monstruo... a continuación y, sorprendentemente, aparecerá la otra mitad con la que se acaba de reconstruir el enorme cuerpo de Hildegan. El objetivo de Hildegan será destruir a los guerreros Z, que contarán con la ayuda de Tapion. También tendremos referencias de toda la historia de Tapion, su hermano Minoshia y el planeta Konattsu.
Por parte de nuestros héroes, podremos encontrar a la fusión de Goten y Trunks -Gotenks-, Gohan con el nuevo poder que le otorgó el viejo Kaioh Shin y la esperada batalla final de Gokuh contra Hildegan utilizando la nueva técnica del puño del dragón.

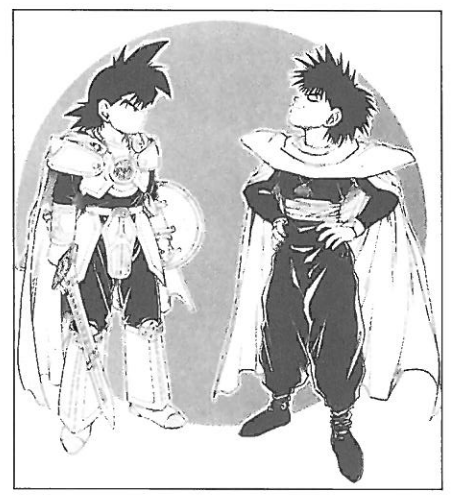
M. GUERRERO ■

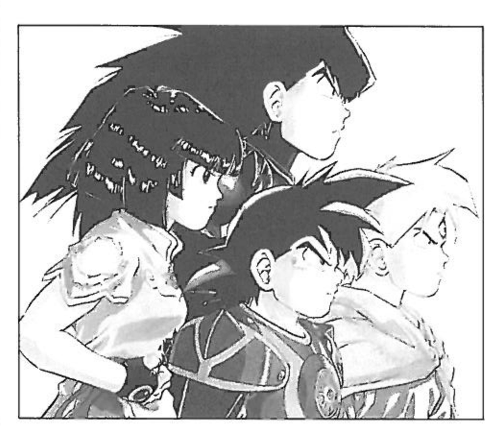


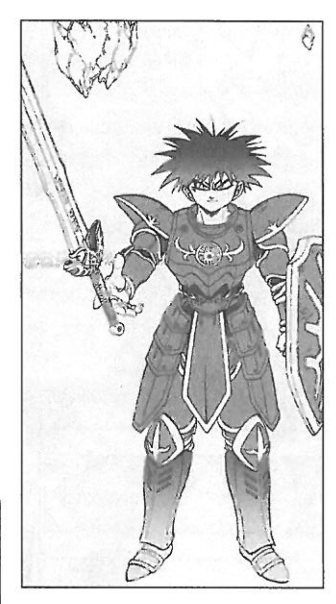


DRAGON QUEST RETTEN:
EL EMBLEMA DE ROTO

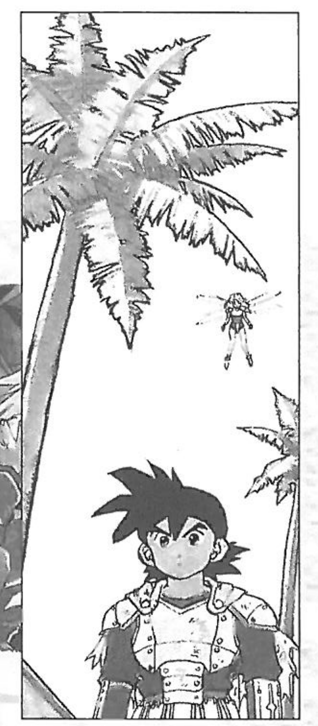
Kames atrás hicimos un pequeño repaso a las diferentes versiones existentes tanto en manga como en anime del videojuego Dragon Quest. En ese mismo repaso reseñábamos a Roto no monsho (El emblema de Roto) y nos atrevíamos a asegurar que se trataba -y se trata- de la mejor adaptación realizada hasta la fecha del citado videojuego. Para volver a reafirmarnos os presentamos en esta mirada indiscreta el Dragon Quest de Kamui Fujiwara, el dibujante de series como Kerberos Panzer Cop (que cuenta con guiones de Mamoru Oshii) o Raika y el diseñador de personajes de Terranigma, un excelente RPG para Super Nintendo. Pues nada, que disfrutéis de las ilustraciones y, como es habitual, no perdáis la oportunidad de haceros con -al menos- un tomo de Roto no monsho. De verdad que vale la pena.























SATOSHI URUSHIHARA LLEGA A NUESTRO PAIS

Efectivamente, Satoshi Urushihara va a ser uno de los máximos protagonistas en nuestro país dentro de poco, pues Norma Editorial lanza este año la edición española de dos de sus mangas más recientes: Chirality y Legend of Lemnear.

Su primera gran incursión en el mundo del manga se produjo con Legend of Lemnear, un primer trabajo que destacaba de entre la multitud de títulos que acechan en el mercado nipón. Con su inseparable colega Kinji Yoshimoto al guión, Urushihara realizó Legend... para la editorial Gakken y su revista mensual Nora Comics, en la que han trabajado autores de talla ilustre como el mismísimo Johji Manabe (Outlanders). Lemnear llegó a tener una muy buena respuesta, siendo recopilado en tres tomos recopilatorios, cosa que fue aprovechada para sacar más adelante una adaptación animada. El argumento nos situaba en un mundo medieval en donde una joven muchacha llamada Lemmnear, acompañada de sus grandes amigos Meshu, Lian y Lunarg, tendrá como misión parar los pies a un siniestro villano conocido como Varol, que gracias a la ayuda de su terrible ejército intentará llevar el caos y la destrucción al reino de nuestros héroes. Cabe reseñar que esta línea argumental se verá modificada para su posterior adaptación animada, ya que en ella encontraremos a Lemnear buscando a su hermana, que resultará estar en manos de un malvado y depravado tirano que la utiliza a ella y a otras como a marionetas controlando su voluntad. De todas formas, las dos versiones de Lemnear guardarán el estilo que caracteriza a ese autor, conteniendo el anime un poco más de erotismo.

Tras la finalización del manga de Lemnear a finales del 92, el duo se centró en el anime de la propia Lemnear y posteriormente en el de Plastic Little, posponiendo para finales de ese año de 1994 su nueva aparición en el mundo del manga con un par de trabajos titulados Legend of Cristania y Chirality. Esta segunda obra fue realizada de nuevo para Gakken y su revista Nora, debutando con gran fuerza en las páginas del número doce de ese año. Esta vez el autor, ya sin la ayuda de Yoshimoto, nos traslada a un futuro en el que la humanidad se ve amenazada por un virus llamado GM, que ha sido creado por el poderoso sistema informático Gaia, y su función es controlar los elementos de la Tierra. La actuación de Gaia, que es un auxiliar del ordenador central Mother, es debida una desconexión involuntaria que hizo que el sistema se descontrolara de tal forma que decidiera hacerse con el control del planeta, teniendo en primer lugar como prioridad la eliminación de la humanidad. Para evitar esta catástrofe, Mother decide crear un androide muy especial llamado Carol. El androide posee en su interior almacenados todos los datos para repoblar la Tierra si fuera necesario, pudiendo adoptar forma masculina si la ocasión lo requiriera. Pero su prioridad será la de volver a conectar los dos sitemas que ahora están enfrentados. Para esa misión, Carol se verá arropada por el enorme robot Big, y por tres humanos llamados Patti, Shizuma y Shiori -la protagonista- que tendrán que llegar hasta la base de Alaska en donde se encuentra Gaia. A lo largo de esta aventura se van a encontrar con numerosos enemigos, entre otros al androide de Gaia llamado Adan. A pesar de eso lo realmente interesante del manga son las relaciones que mantienen la joven Shiori y la ambigua Carol, creando situaciones de gran tensión emocional llenas de carga erótica en la mayoría de los casos, muy bien resueltas siempre por el inimitable estilo de Urushihara.



Y DEL VIDEOJUEGO...

Pero además de estas obras, Urushihara también es conocido por los otakies gracias a su aportación en el mundo del anime y las consolas, realizando en la mayoría de los casos el diseño de personajes para OVAs o juegos de diferentes temáticas. Urushihara ha trabajado para multitud de empresas de la ilustración y el anime destacando la Toei Animation, Art Land Office y Earth Work Office. Su buen hacer al mando de una pluma y un papel han hecho de él un dibujante que es fácilmente reconocible debido a su marcado estilo que se caracteriza principalmente por realizar esbeltas figuras (especialmente cuando se trata de jóvenes chicas). En cambio, su polivalencia le sirve para que cuando la ocasión lo requiere, realiza fantásticos diseños de personajes masculinos y de grandes robots, monstruos o naves (manteniendo en todo momento su frescura y originalidad). Por todo ello y debido a su popularidad, muchas compañías se han fijado en él para realizar algún que otro trabajo para ellas, como es el caso de las numerosas portadas hechas para juegos de Game Boy y de otros sistemas (Amarance II, Techno Police, Space Fantasy Zone, Die Langrisser o Valken), además de dibujar ilustraciones para portadas de revistas, mangas o libros como son las hechas para los volúmenes 1 y 2 de los CG comics de Techno Police, para un Comic Master, para el Alice Soft o para el Bishojo Anime Daizenshu o el Bishojo Soft Daizenshu 2.

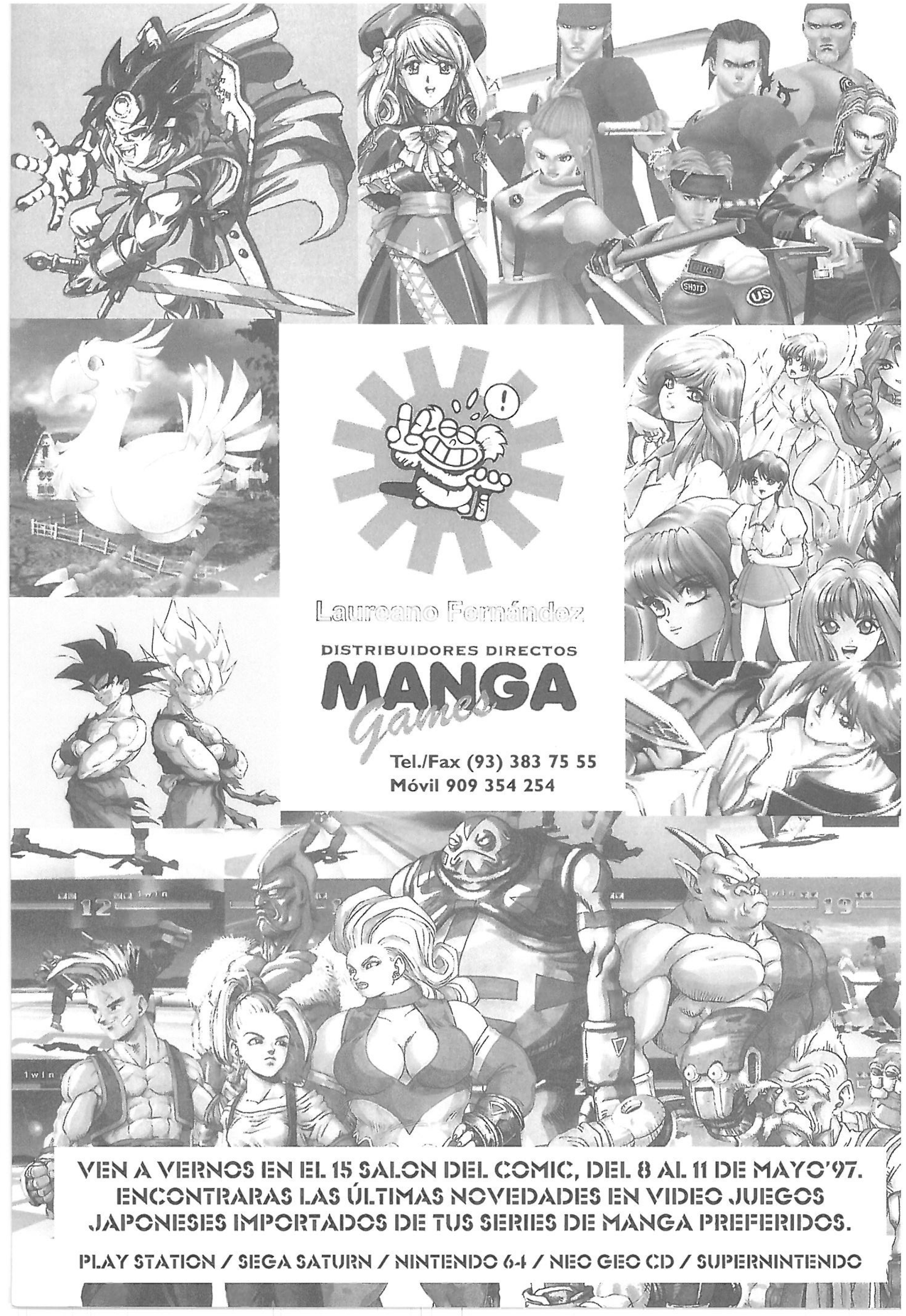


...AL ANIME

Aparte de esta aportación al mundo del videojuego, Urushihara parte de su gran fama se basa en trabajos hechos para el mundo del anime. Las OVAs de Legend of Lemnear y Plastic Little son las que pusieron su nombre de forma definitiva en boca de todos los otakies -especialmente fuera de Japón- además de participar en la producción de Konai Shasei 2 (un OVA basado en el manga de U-Jin) en 1991. Con el primer título, basado en su propia obra, nuestro autor comenzaba a ser alguien importante dentro de ese mundillo ya que su magnífica caracterización de los protagonistas y su entorno hicieron de esta producción de anime algo espectacular, llegando a ser una de los OVAs más vendidos de 1993. Pero ese éxito no se podría comparar con el conseguido posteriormente con su siguiente trabajo. Con Plastic Little, Urushihara rompió moldes y causó un gran revuelo entre todos los aficionados del medio puesto que Plastic Little ha dejado una gran huella en el campo de la ciencia-ficción debido a su gran calidad y dinamismo. Buena parte de culpa la tienen el propio Satoshi -encargado del diseño de personajes y de la historia original- y el director y co-guionizador Kinji Yoshimoto (que ya había formado pareja con Urushihara en Lemnear). Esperemos por tanto que con estas muestras de calidad la Urushiharamanía (¡buf!, que difícil!) cale hondo dentro de nuestras fronteras y haga posible la llegada de más anime de gran calidad.

F. CANALEJO ■




Laureano Fernández
DISTRIBUIDORES DIRECTOS
MANGA
Games
Tel./Fax (93) 383 75 55
Móvil 909 354 254
VEN A VERNOS EN EL 15 SALON DEL COMIC, DEL 8 AL 11 DE MAYO'97.
ENCONTRARAS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES EN VIDEO JUEGOS
JAPONESES IMPORTADOS DE TUS SERIES DE MANGA PREFERIDOS.
PLAY STATION / SEGA SATURN / NINTENDO 64 / NEO GEO CD / SUPERNINTENDO

SHULATO

Este mes comentaremos los CDs de una de las series que más ha gustado en nuestro país... a los que la han podido ver -y sobre todo seguir, claro, ya que la emitían cuando querían-. Esta serie es Shulato y al grito de ¡On Shula Sowaka! empezaba una de las producciones anime más notables cuya historia se basaría en la mitología hindú. Para muchos equiparable a la tan famosa Saint Seiya y para otros más amena e interesante debido al desarrollo rápido y conciso de sus aventuras. Su título original es "Tenku Senki Shulato", que podríamos traducir como "Shulato, las guerras celestiales", constó de 38 episodios televisivos en los cuales se podía disfrutar de un magnífico BGM y en ocasiones de algunas canciones que fueron incorporadas a los episodios, tales como "Good-bye Dear" o la del Opening tema "Shining Soul".

SHULATO -ORIGINAL SOUNDTRACK-

Casa Discográfica: KING RECORDS • Referencia: KICA 276A
Duración: 46' 00" • Temas: 17

1. SHINING SOUL
5. ON SHULA SOWAKA
14. GOOD-BYE DEAR
17. SAJIN NO MEIZU
-Laberinto de arena-



Es el primer Original Soundtrack de Shulato, y en él encontramos las canciones que hemos podido escuhar a través de la serie de animación. Las canciones número 1 y 17 son el Opening y el Ending tema respectivamente en su versión para televisión -"TV size"-. Las número 5 y 14 fueron introducidas en los episodios de la serie, la primera es la más "marchosa" y la utilizaron en los combates, y la segunda la pusieron cuando Rash decidió ofrecer su Soma para poder salvar a Shulato. El resto del CD son las músicas de fondo y entre corte y corte se han insertado diálogos de los protagonistas extraídos de la serie. Para muchos otakus este es el mejor CD de Shulato que podréis encontrar.

TENSEI GENSO -ORIGINAL SOUNDTRACK-

-Reencarnación-

Casa Discográfica: KING RECORDS
Referencia: KICA 2141
Duración: 38' 56" • Temas: 12

2. SHINING SOUL
12. SAJIN NO MEIZU
-Laberinto de arena-



Este es el Original Soundtrack de la serie de animación, en el cual podemos encontrar como es costumbre el Opening Tema titulado "Shining Soul" -que nunca hemos podido llegar a ver en nuestro país- y el Ending Tema "Sajin no Meizu". La composición del BGM es perfecta para la temática de la série, y nos introduce en el mundo fantástico y misterioso de Shulato. ¡Es muy recomendable! y si podéis haceros con él no lo dudéis dos veces.

SOUL LOVERS ONLY!

Casa discográfica: KING RECORDS • Referencia: 292A 7018
Duración: 55' 48" • Temas: 10

1. | SET THE FIRE
4. | SHINING SOUL (EXTRA VERSION)
6. | ARTIST (AOZORA)
10. | YASASHISA NO MUKOGAWA
 -Mas allá de la amabilidad-



La cuarta canción de este CD es el Opening Tema interpretado por la voz del doblador de Shulato. El resto de canciones son de ritmo lento, acompañadas por diálogos inéditos de los protagonistas y las típicas musiquitas de corte antes de los anuncios -esto último pasa en Japón-. Unicamente es imprescindible tenerlo para poder poseer al completo la discografía de Shulato.

BEST COLLECTION

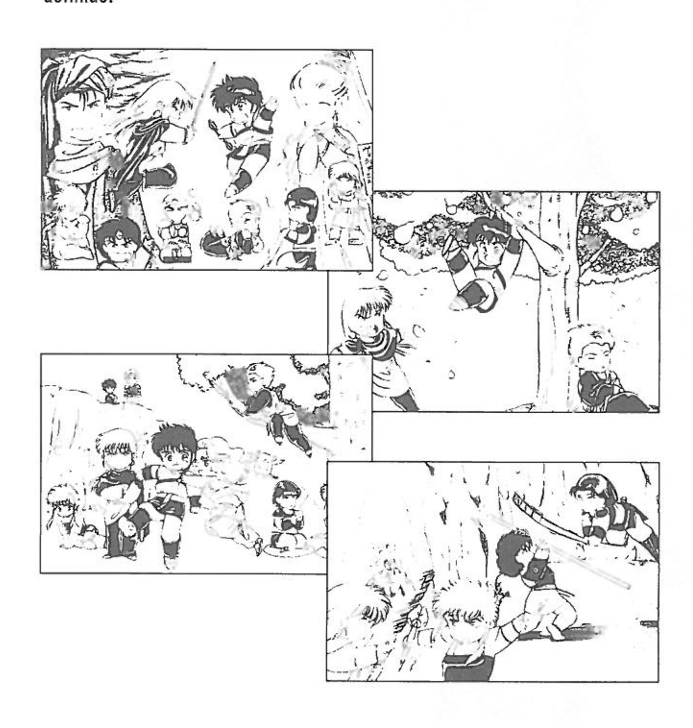
Casa discográfica: SM RECORDS • Referencia: GA 028
Duración: 60' 19" • Temas: 14

1. | HIKARI ARU SEKAI HE
 -El brillo del mundo-
2. | SOMA CHI I LOVE YOU
3. | KOI MUSOKA
 -Flor del amor-
4. | LOTUS NO AME
 -La lluvia de Loto-
5. | GRASS NO SHONEN
 -El joven de la hierba-
6. | SHINING SOUL
7. | SAJIN NO MEIZU
 -Laberinto de arena-
8. | VISNU NO NAMIDA
 -La lágrima de Visnu-
9. | SEISHUN NO FIRE (SHULATO FIREBALL)
 -El fuego de la juventud-
10. | INATSUMA NO YUJO (TIGER AND DRAGON)
 -La amistad relámpago-
11. | PAINT IT BLACK
12. | TRUTH
13. | CARAVAN (YUJO)
14. | KEEP YOUR PURE LOVE



BEST COLLECTION

Este **Best Collection** es una recopilación de las mejores canciones de Shulato, aunque ha sido un fallo enorme olvidarse el incorporar canciones como "Good-bye Dear" o "On Shula Sowaka". El CD está disponible únicamente por la casa discográfica **SM**, ya que es una versión "made in China" montada por ellos mismo a raiz de los tres CDs originales japoneses. Aunque sea una copia, la calidad es la misma -por lo menos en este caso- y lo más sorprenderte es encontrar la serigrafia del CD en color y muy bien definido.



Y ahora os ofreceremos las imágenes del Opening Tema y el Ending tema que no pudimos ver en España. A partir de ahora -y siempre que sea posible- intentaremos presentaros las imagenes inéditas que todavía no habéis podido ver de vuestras series favoritas. Este mes ¡Shulato!, disfrutad con ellas.

OPENING TEMA
-SHINING SOUL-





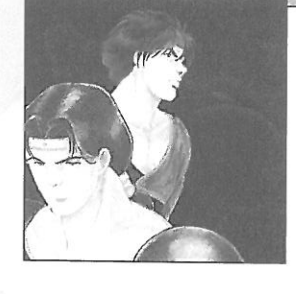




ENDING TEMA
-SAJIN NO MEIZU-









Además de estos, Shulato posee otro Opening y Ending Tema que se incluyó en la serie a mitad de sus episodios. Esperamos tener otra ocasión de poder mostrároslos, puesto que por este mes el espacio se acaba.

M. GUERRERO

CORREO

Bueeeeno, una vez más con todos vosotros. Antes de empezar hemos de pediros disculpas por los problemas "técnicos" que hemos tenido en Correos pero, afortunadamente, todo está arreglado. Y ahora si, una vez más con poco espacio y muchas cartas, así que ¡a por todas!



ARIO ORTIZ GRADOS de el Prat de Llobregat

Para empezar fuerte el correo, una carta plagada de preguntas. Espero tener suficiente espacio para poder responderlas y como dices: "vayamos al grano". En primer lugar nos preguntas si los anime books de Dragon Ball saldrán en castellano. Pues si han editado los Anime Kids lo más lógico es que también hicieran lo mismo con los tomos de color. Sobre los daizenshu igual: si han editado el primero los demás también tendrían que caer, pero los designios editoriales son inescrutables y... Además, los daizenshu tienen la desventaja de que al traducirlo habría que re-maquetar todo y la verdad es que saldría más a cuenta hacerlo nuevo (¡pero para eso tienes los especiales Kame!). Captan Tsubasa y Rune Masquer por ahora no serán publicadas en castellano (¡lástima!), aunque la obra de Yutaka Izubuchi entraba en los planes de una editorial española. El protagonista de Dragon Quest VI no tiene nombre, como en los anteriores juegos tu le pones el nombre que quieras. El "¿Dossier Definitivo?" era como un avance de lo que iba a ser el "¡Dossier Definitivo!", uno de los trabajos informativos más completos de toda la historia. Lo de los nuevos episodios de Ranma (te referirás a los OVAs, ¿no?), Muscleman, Sailor, Campeones.....etc. es el cuento de nunca acabar. No tengo ni idea ni creo que ellos tampoco de por que no los compran, al menos podremos disfrutar de los nuevos capítulos de DBZ. Bueno, para acabar Mario da un voto para seguir con los posters y olvidarse de poner más páginas y también para que sigamos poniendo otaku y no otaky. De acuerdo, pero se ha de tener en cuenta que otaky es la definición más moderna de otaku en el argot japones. Ya sabemos que el Kame es muy conocido en el Prat, ya que uno de nosotros vive allí (bueno, en teoría) y viene realizando campañas publicitarias.



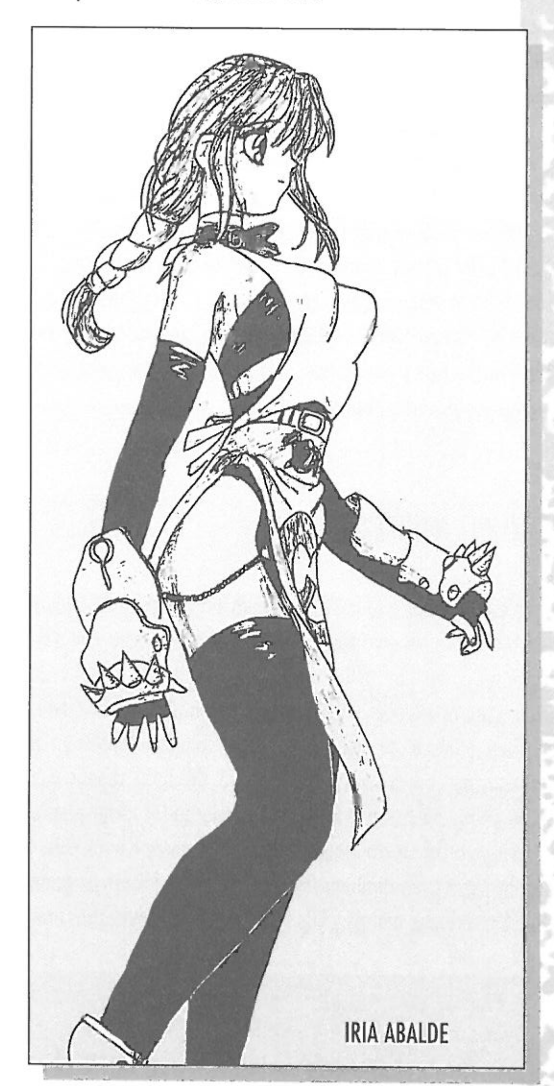
AIXEGA CASAS AGUIN de Pontevedra

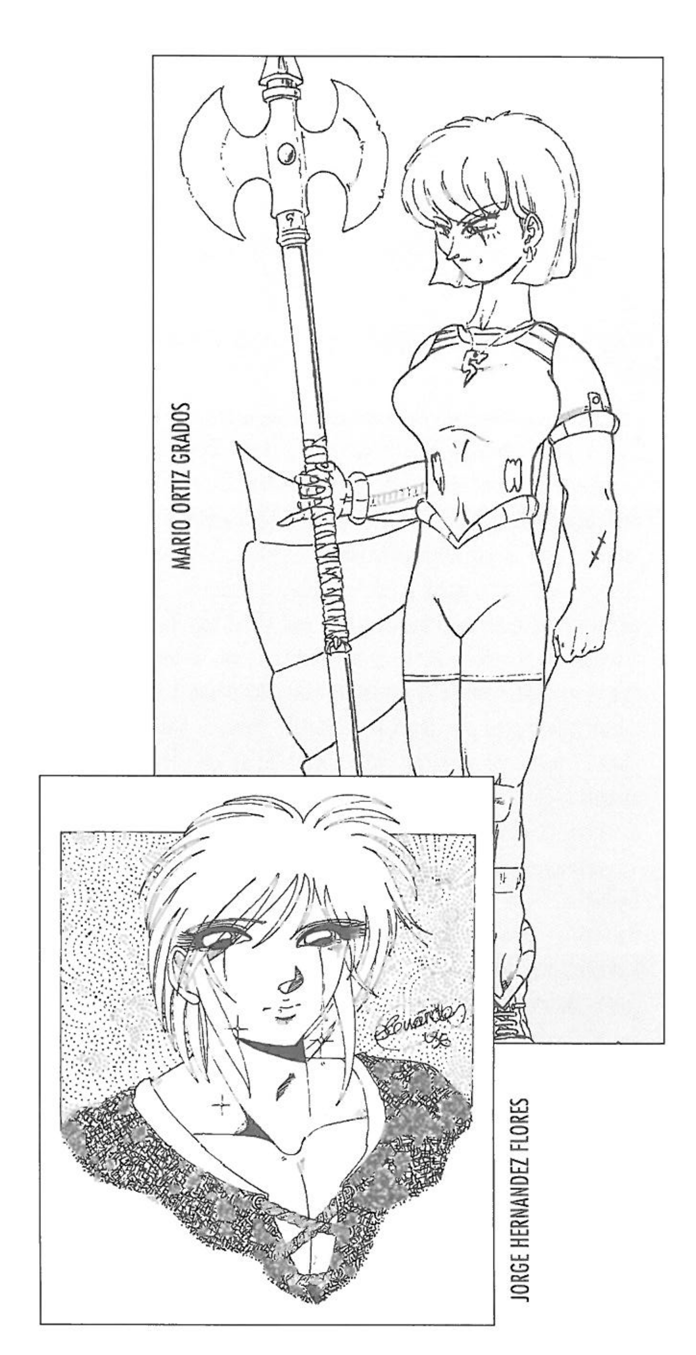
Nuestra colega de Pontevedra nos cuenta en su carta que no salgo entre los colaboradores... ¿¡comooo!? ¡¡no puede ser!!, me voy a quejar cuando acabe este correo. Bueno, al menos sigo aquí. Tu voto va directo a engrosar el grupo de peticiones de más páginas a color, aunque los que prefieren más páginas tienen una ligera ventaja (esto va a ser reñido). Lamento mucho que el nuevo formato no sea de tu agrado pero como ya dijimos puede que no sea definitivo (como el mítico Dossier). El tema del Niñotaku está tan muerto como el, DR no quiere seguir y nosotros no somos nadie para decirle algo ¿o si?. Aquí espero con impaciencia que me envíes tu fanzine "Kaminari" así que date prisa (de buen rollo, claro). Gracias por el chivatazo, estos de la redacción se van a enterar.



ARLOS CASTRO de La Coruña

Este otaky de 15 años nos envía una carta escueta para que me pueda reponer a la primera... aunque tampoco había para tanto. A ver, que nosotros sepamos no existe ningún libro de ilustraciones de Yukito kishiro pero por desgracia no lo sabemos todo y puede que exista alguno y no lo sepamos. Sobre el CD Calendar de Ranma por el que me preguntas, esta es la opinión de nuestro experto sobre ese compact: "es muy aceptable". Espero que te haya servido de algo esta aclaración. Tu petición de más información o algún poster sobre Slam Dunk va directa a redacción (a ver si cuela y se publica algo en uno de los próximos Kames). Hasta otra.


IRIA ABALDE


MARIO ORTIZ GRADOS
JORGE HERNANDEZ FLORES



UTH C. D. — de Cerdanyola del Vallès

Ruth se confiesa fan de Dragon Ball y nos da un nuevo voto a favor de más páginas a color y los posters de Tsubasa (¡bien!, ya somos más). Sobre encontrar películas u OVAs de Tsubasa en castellano o traducidas siento mucho decirte que no están disponibles. Supongo que ya no hace falta que te diga que ya se emiten los nuevos episodios de Dragon Ball Z en el Canal 33 (yo siempre con las noticias más frescas). Los CDs que incluyen el sountrack de Dragon Ball son el DBZ ongakushu que contiene el BGM de las siete primeras películas y luego está el ongakushu vol. 2, que corresponde a la música del film número once. También existe un DBZ music collection dedicado a la décima película, pero si lo que quieres es la música de fondo de la serie tendrás que adquirir el CD box que contiene 5 CDs en los que dos corresponden al BGM de Dragon Ball y el de Dragon Ball Z (como se nota que no tienes los Dossier...). Bueno, espero tu siguiente carta y el dibujo, ¿vale?



ABEL IBORRA — de Alicante

Esta manganiaca (como se autodenomina ella) de 19 años es una forofa del karaoke y del ¡¡fútbol!!. Pues tengo que decirte que tu equipo preferido es el de todos los componentes de este humilde estudio. Ya se que varios detalles hacen que alguno de los personajes de Saint Seiya puedan parecer de "la acera de enfrente", pero que me conste todos los caballeros incluido Shun no lo son en absoluto. A pesar de que lo insinuaron, en DBGT no hay ningún romance entre Pan y Trunks, y como bien dices su edad les separa bastante. En cuanto al asunto del anime, la verdad es que hacía tiempo que necesitábamos un programa como "Manga" para los otakus/otakys. Maison Ikokku, al igual que Cats eyes, se emitió hace varios años y parece que no las reponen ni por error, pero si las que ya hemos visto muchísimas veces.



UAN DANIEL NAVARRO GANAN — de Alicante

Juan nos escribe para que le respondamos un par de preguntas y comentarnos cuales son sus secciones preferidas de esta revista. Por desgracia para nosotros no hay ningún video, ya sea película u OVA de Fly/Dai que no sea en japonés (llevo todo el correo dando malas noticias). Difícil me lo pones en tu segunda pregunta, colocar a España en el ranking de países mas otakys es verdaderamente difícil. Se supone que España estaría detrás de Japón y Francia luchando por el tercer puesto con USA y Italia pero dejando a un lado a Taiwán, Korea y demás paises asiático. Gracias por tus felicitaciones, los encargados de las secciones de episodios DBGT, novedades manga y CDs se congratulan por vuestras preferencias.



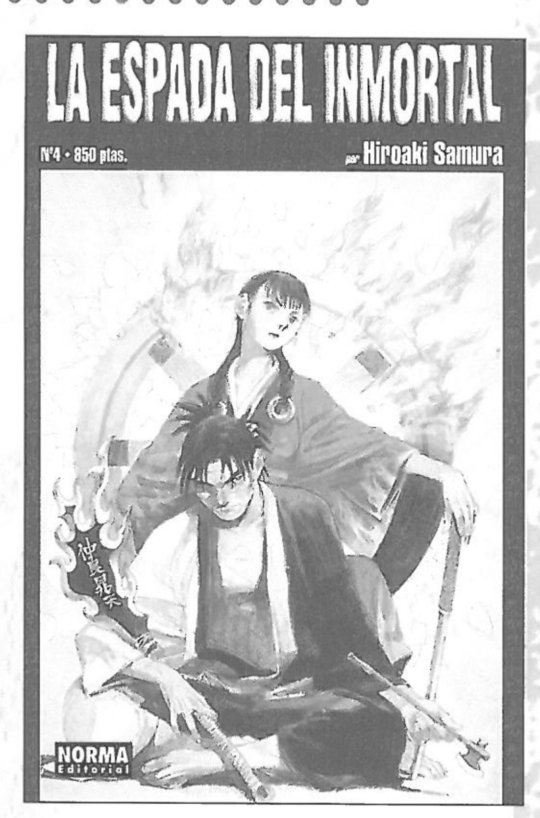
LENA SANS MARTINEZ — de Barcelona

Elena tiene una duda referente a porque en algunos momentos de determinados mangas sale algún personaje haciendo la señal de los "cuernos" con la mano. Lo cierto es que no tiene significado y si lo dibujan es a modo de chiste. De "El gran suixi" si que existe manga, se llama Mister Ajikko y está dibujado por Daisuke Terasawa. Cinturó negre también tiene manga con el título de Yawara! que, por cierto, está realizado por el dibujante de Pineapply Army: Naoki Urusawa. Los episodios de DBZ ya habrás visto que continúan, aunque haya protestas por algún sector. De Doraemon hay un sinfín de películas que en este corto espacio que tengo no podría comentarlas, pero en el próximo te dedicaré un espacio para este asunto. Gracias por seguir siendo fiel a esta vuestra revista/fanzine/lo que sea Kame.

Y se acabó lo que se daba, hasta el próximo número: ¡Sarabada otakus/otakys!

LA ESPADA DEL INMORTAL

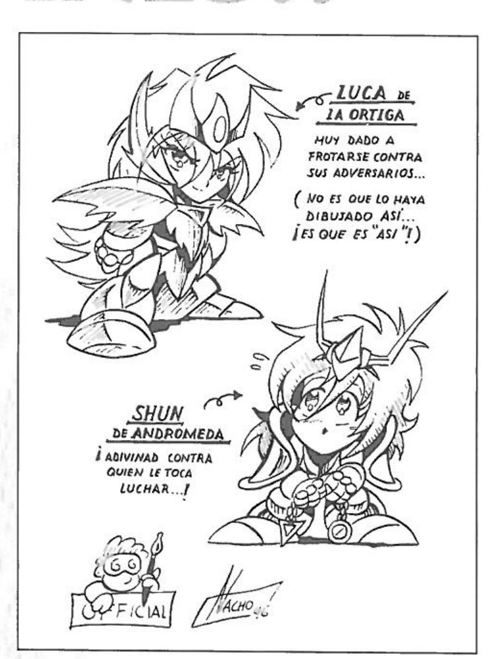
Cada cierto tiempo surge una pequeña joya que viene a recordarnos que nuestro-vuestro mundo del manga es, después de todo, un arte (por mucho que algunos se empeñen en negarlo). En esta ocasión la joya en cuestión se llama La Espada del Inmortal un cómic creado por Hiroaki Samura y que llega a España de la mano de Norma Editorial tras el moderado éxito obtenido por la edición americana de Dark Horse. La trama se desarrolla en el Japón medieval, concretamente el siglo XVIII, donde el samurai Manji debe matar a mil hombres malvados para redimir sus pecados y poder renunciar a la inmortalidad que le ha sido impuesta. Para lograr tal hazaña, Manji se convertirá en el guardaespaldas de Rin, una joven que pretende vengar la muerte de su padre y acabar con el clan de samurais que pretende unificar las escuelas del país por la fuerza. A pesar de que en principio la joven Rin es solo un medio a través del cual Manji pretende cumplir su condena, poco a poco surgirá entre ambos una relación fraternal que se convertirá en el auténtico motor de la historia. Desarrollada a través de una narrativa gráfica muy seria, la obra combina el dramatismo con pinceladas humorísticas, lo cual hace que lejos de perder el rumbo se cree un contraste atractivo para el público. El único punto negativo es que en algunas ocasiones los bocadillos no indican que personaje realiza los diálogos y puede crear alguna confusión que obligue al lector a releer alguna página, aunque dudo que a nadie le importe ya que es todo un placer. Por último señalar que cada tomo que tienes la oportunidad de leer, te deja mejor sabor de boca que el anterior lo que asegura una evolución constante y la fidelidad del lector.



F. GALINDO ■

¡¡LLEGAN LOS PALADINES!!

Se acabó la espera... porque lo estabais esperando, ¿no? Pues bueno, en pocos días y coincidiendo con el Salón del Cómic de Barcelona hará acto de presencia un número especial realizado por los fabulosos Nacho Fernández y David Ramírez. Su título será Los Paladines del Horóscopo, una parodia sin cuartel de Saint Seiya (Los Caballeros del Zodiaco) que ofrecerá acción, emoción, dramatismo y ante todo humor, mucho humor. En principio se tratará, como ya hemos dicho, de un número especial, pero si la respuesta es lo suficientemente favorable no descartamos realizar alguna que otra mini-serie (aunque para esto habrá que convencer a los autores). En esta impactante aventura Seiya y compañía deberán detener a un peligroso villano que ha interrumpido las emisiones de todos los canales televisivos del mundo. Hasta aquí la cosa está difícil (no hay fútbol los lunes, martes, miércoles...), pero la cosa se pondrá realmente chunga cuando en los televisores aparezca un sólo programa las 24 horas del día: ¡Verano azul! ¿¡¡Cómoooooo!!?, esto puede provocar un shock a nivel planetario y si la Tierra cae... Chanquete, Piraña y los suyos dominarán el universo. ¡Atenea!, dale fuerzas a Seiya y que nos salve de tal horror. Estáis avisados: la invasión llega el 8 de Mayo.



RUY RAMOS ■

VIDEO CLUB HOLLYWOOD

- **ÚLTIMAS NOVEDADES IMPORTADAS DIRECTAMENTE DE JAPÓN MERCHANDISING Y CARDS.**
- **ALQUILER DE CD'S SOBRE SERIES DE ANIME.**
- **ALQUILER DE PELICULAS DE MANGA VIDEO.**
- **TODO TIPO DE TARJETAS: RAMI CARD, TRADING, BANDAI.**



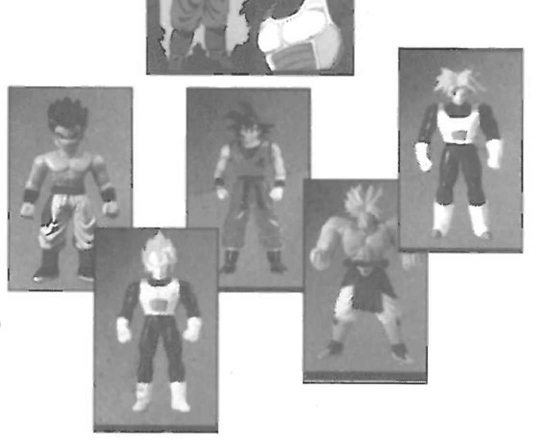


RAMIS
- RANMA 1/2
- DRAGON BALL Z
- DRAGON BALL GT
- D.N.A. 2
- EROTICAS
- MAGICK KNIGHT



TARJETAS
- SAINT SEIYA
- SAILOR MOON
- DRAGON BALL Z
- DRAGON BALL GT

MUÑECOS
- SUPER BATLE COLLECTION
- ACTION KIT
- SUPER GUERRIERS (40 CM.)



POSTERS
- DB Z
- DB GT
- SAILOR MOON
- RANMA 1/2
- CABALLEROS DEL ZODIACO

EL MUNDO DEL MANGA MUY CERCA DEL PARALELO
C/ OLMO Nº12, TIENDA- 08001 BARCELONA
TEL. Y FAX (93) 4419964

¡¡TENEMOS LOS PRECIOS MÁS ASEQUIBLES DEL MERCADO, VEN RÁPIDO!!



¡¡TENEMOS SERVIVIO DE VENTA POR CORREO, LLÁMANOS Y TE DAREMOS UN CATÁLOGO DE NUESTRO MATERIAL JUNTO CON EL PRECIO!!

-Ediciones de comics americanos y mangas en castellano.
-Mangas de importación
-Cromos de Bandai, Amada y Banpresto.
-Revistas de importación.
-Los CD's de tus animes favoritos.
-Más de 20 títulos de vídeo, sistema NTSC.
-Y además encontrarás shitayiquis, rami cards, posters, posters de tela, y más de 20 modelos de figuras de resina y vinilo.

CHUNICHI COMICS

LIBRERIA ESPECIALIZADA EN COMICS, FIGURAS Y MAQUETAS

TRAVESSERA DE LES CORTS 283, 08014 BARCELONA. TEL (93) 410 68 48. FAX (93) 321 59 11